

INDEKS Nr 320358

ISSN 12308773

CENA 25000 zł

ŚWIAT GIER

3/94

KOMPUTEROWYCH



ALONE 2
DARKSUN
BLUE&GRAY
SUBWAR 2050
MIGHT&MAGIC III



Żyć, nie umierać !

Żyć, nie umierać. Na dworze jest coraz cieplej, śpiewają ptaki, ludzie się kochają. Zima minęła definitywnie.

Wraz z zimą przeminął czas posuchy na rynku software'owym. Twórcy gier komputerowych zebrali już siły po gwiazdkowym szaleństwie, kiedy to wypuścili najlepsze produkty i teraz wydają kolejne swoje super-hity. Prywatnie muszę powiedzieć, że bardzo nie lubię tego okresu - żadnych nowości, a grać się chce. Na szczęście, to już przeszłość! Nadciąga nowe!

Z drugiej jednak strony, ciekawe, czy w ogóle do nas dotrze to nowe? Sugestia dotyczy oczywiście ustawy o prawie autorskim. Szerzej pisze o tym GRACZ, a ponieważ w pełni podzielam jego opinię, nie będę się rozwodził na ten temat. Po prostu - przeczytajcie sami ten artykuł.

Przejdźmy do spraw przyjemniejszych. Konkurs literowy wciąż trwa. Niektórzy z Was są już bardzo blisko, ale to jeszcze nie to. A swoją drogą, to nieprawdopodobne, że zaledwie po dwóch literach tylu z Was próbuje szczęścia.

Na ostatniej stronie okładki ogłaszamy kolejny konkurs. Tam też znajdziecie wszystkie szczegóły wyjaśniające, w czym rzecz. I pośpieszcie się! Na przesłanie do nas prawidłowej odpowiedzi macie tylko miesiąc, ponieważ już w następnym numerze ogłosimy zwycięzcę (koniecznie napiszcie, jaki macie komputer).

Zamykamy sprawę ankiet. Przez najbliższy tydzień będziemy analizować Wasze wypowiedzi. Rozstrzygniemy też konkurs (punkt 12), nagradzając najciekawszy naszym zdaniem głos grą komputerową. Wyniki znajdziecie w nr 4/94.

Zawartość numeru, który trzymacie w rękach, w dziedzinie opisów zasadniczo nie różni się od poprzednich. Poszerzyliśmy natomiast dział TRYBUNY. Znajdziecie tu artykuł o grach-wyścigach, wywiad z szefem LK AVALONU, jednej z najaktywniejszych firm polskich, oraz długo zapowiadany dział S.O.S. zajmujący się Waszymi kłopotami z grami. Zamieściliśmy także tekst autorstwa Jacka Piekary, popularnego autora science-fiction, który poza pisaniem swoich wspaniałych opowiadań zajmuje się także graniem. Jego artykuł ("Małe jest pięknie") trochę różni się od zwykłego opisu - jest on raczej wariacją na temat gry "Vikings". Mam nadzieję, że taka formuła przypadnie Wam do gustu.

Na koniec chciałbym podziękować w imieniu całej redakcji za wszystkie świąteczne życzenia, jakie do nas nadeszły. My także życzymy Wam, choć nieco z opóźnieniem, ZDROWYCH I WESOŁYCH ŚWIĄT ORAZ BARDZO BOGATEGO ZAJĄCA.

Redaktor naczelny:
Piotr Pieńkowski

3 z 11

G

ISSN 12308773

INDEX 320358

Świat GIER KOMPUTEROWYCH

Rok 2.

Numer 3.

REDAKTOR NACZELNY:

Piotr Pieńkowski

Z-CA RED. NACZELNEGO:

Wojciech Stawski

REDAKTOR GRAFICZNY:

Krzysztof Wirszytło

SKŁAD KOMPUTEROWY:

Grażyna Krzykwa

GRAFIKA:

Monika Beyger

REDAKCJA:

Andrzej Kentzer

Tomasz Łoboda

Agnieszka Przybylska

Krystyna Satasińska

WSPÓŁPRACA:

Szymon Grabowski

Jacek Karolczak

Tomasz Kokoszczyński

Tomasz Kulbacki

Dariusz Lewkowski

Arkadiusz Matczyński

Dominik Młyński

Piotr Orcholski

Bartosz Stawski

ADRES REDAKCJI:

ul. Świętojańska 2/7

85-017 Bydgoszcz

tel. 28 79 20, fax 22 64 03

DRUK:

"Zakłady Graficzne" Sp. z o.o.

ul. Okrzei 5, 64-920 Piła

WYDAWCA:

PWH ALFIN sp. z o.o.

ul. Świętojańska 2/7

85-017 Bydgoszcz

Konto:

Bank PKO S.A. Bydgoszcz

5.09011-400933.9-2511-30-111.0

OKŁADKA:

Andrzej Janicki

PLAKAT:

Krzysztof Wirszytło

KOMIKS:

Andrzej Janicki

Redakcja nie odpowiada za treść publikacji, reklam i ogłoszeń oraz zastrzega sobie prawo do zmiany treści i tytułu nadsyłanych materiałów. Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych

SKŁAD NA KOMPUTERACH AMIGA.

3/1994



TRYBUNA



Listy	2
Małe jest piękne	48
Miedzy nami graczami	3
S.O.S	54
Wyścigi	56
Wywiad	58

NOWOŚCI



Dark Legion	5
Fleet Defender	5
Inferno	4
Outpost	5
Police Quest: Open Season	5
Skeleton Krew	4
The Labirynth of Time	4
Zeewolf	4

TRIKI



Triki na Amigę i IBM PC	60
-------------------------	----

HITY



Najlepsze z najlepszych	55
-------------------------	----

OPISY



Alien Breed II - mapy	12
Alone in the Dark II	46
C-64	49
Darksun	27
Fury of the Furries	24
Goblins III - cz. 2	35
KGB - cz. 2	18
Might & Magic III	21
Overkill	7
Romance of Three Kingdoms	6
Space	8
Tajemnica Statuetki	38
The Blue & the Gray	44
The Lost Vikings - cz. 2	39
Winter Olympic	10

DODATKI



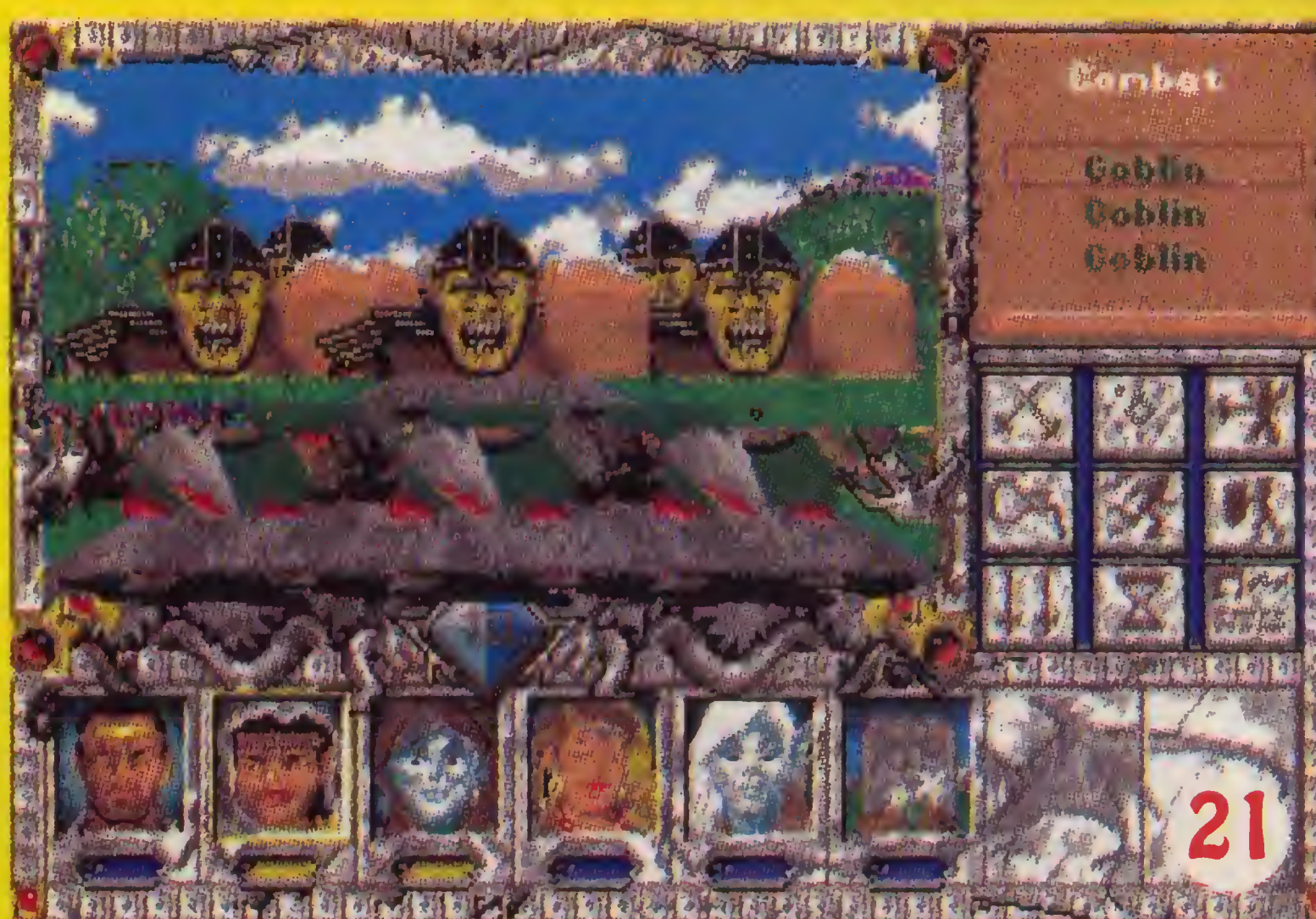
KOMIKS	50
MARKET	62
PLAKAT	32
SKLEP ŚGK	31

SUBWAR 2050

Właściwie po Silent Service 2 nic ważnego nie działo się w dziedzinie gier symulacji podwodnych. MicroProse twierdzi, że Subwar 2050 na pewno przełamie ten impas.



16



MIGHT & MAGIC III

Gra to nie nowa, ale z pewnością dobra. Swego czasu był to zresztą najlepszy "rolplej" na rynku. Tekst ten jest pierwszym opisującym serię Might & Magic. Kolejne części już wkrótce.

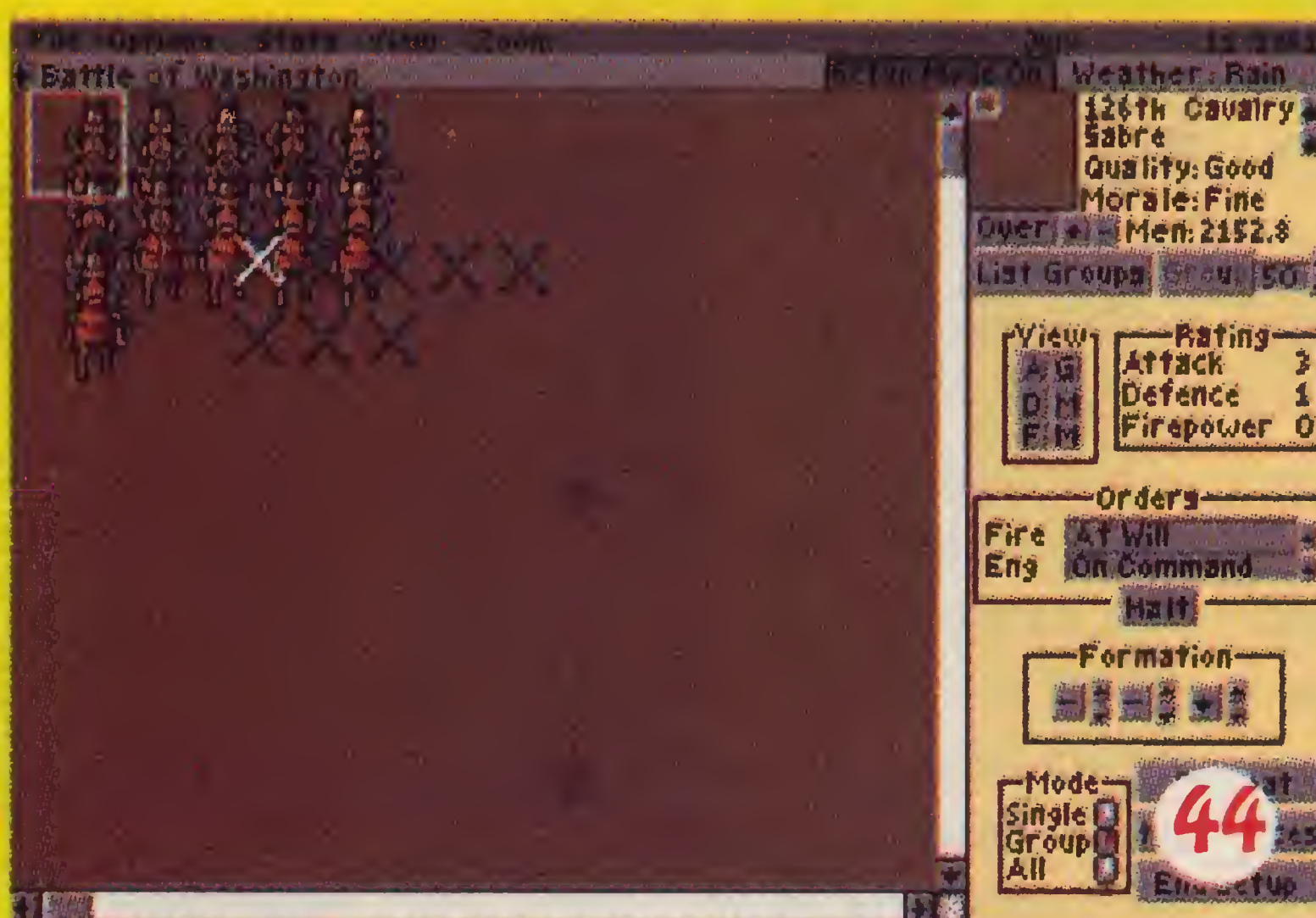
21

DARKSUN

Najmłodsze dziecko firmy SSI. Klasyczny przykład gry role-playing i to w najlepszym wydaniu. Ciekawa fabuła, fascynujący świat, a przede wszystkim doskonała grafika.



27



BLUE & GRAY

Któż nie pamięta znakomitego hitu pt. North & South. Ponieważ ostatnio głośno o Wojnie Secesyjnej (film Gettysburg) postanowiono odświeżyć pomysł i nadać mu nowy kształt.

44

ALONE 2

Druga część znakomitej gry należącej do grupy gier-horrorów. Jeśli lubisz się bać, odpal tę grę na swoim komputerze, otwórz ŚGK na odpowiedniej stronie i... do dzieła.



46



* listy * listy * listy * LISTY *

Ponieważ listów-ankiet nadeszło znacznie więcej, niż się tego spodziewaliśmy i wciąż przychodzą nowe stopy, jesteśmy zmuszeni przedłużyć termin rozwiązania konkursu i opublikowania najlepszych fragmentów o miesiąc. W tym numerze drukujemy natomiast fragmenty Waszych "normalnych" listów i odpowiedzi na nie. Oto kilka z nich.

Chcę napisać erratę do artykułu o grach platformowych. Gry: JAMES POND I i II, ROBOCOD, LETHAL WEAPON, PUTTY, TROLLS (być może inne też) są także na Commodore 64!

Sławomir Budziak

Wielu Commodorowców zapewne ucieszy się na tę wieść. Sławku, serdeczne dzięki za taką niespodziankę. Mam zresztą nadzieję, że tego typu inicjatywy będą pojawiać się coraz częściej. Jeśli wiecie więcej od nas, piszcie o tym.

Kiedyś rodzice dali mi do wyboru na kupno IBM lub Amigę. Wybrałem IBM i teraz żałuję, chciałbym mieć A500 z 1 MB pamięci. Czy moglibyście znaleźć mi taką po jak najniższej cenie?

Mam do Was pytanie. Gdzie jest więcej gier - na A500 czy na IBM?

(brak podpisu)

Nie ma czego żałować. IBM to naprawdę niezły komputer, choć oczywiście zależy jeszcze, jaki typ posiadasz i czego po nim oczekiwałeś. Wierz mi, że A500 z 1 MB RAM także mogłaby Cię (zwłaszcza ostatnio, ale o tym informacja za chwilę) zdenerwować.

Jeśli chodzi o znalezienie Ci jakiejś "pięćsetki", to wybacz, ale nie prowadzimy tego rodzaju działalności. Musisz sam znaleźć sobie taką. Jedyną pomocą, jaką ŚGK może Ci zaoferować, to dział MARKETU. Zajrzyj tam i spróbuj coś wybrać.

Teraz czas na Twoje ostatnie pytanie. Właściwie najwygodniej byłoby powiedzieć, że gier na oba typy komputerów jest mniej więcej po równo. Ale prawda jest inna. Jeszcze do niedawna faktycznie Amiga nieznacznie prowadziła w tej dziedzinie, ale ostatnio na czoło wysuwa się IBM. W dodatku to, co powstaje na Amigę, to w większości głupawe zręcznościówki dla 5-latków w rodzaju wyżuta guma balonowa wędruje po wnętrzu UFO. Dobre gry na Amigę (czyli te z oceną powyżej 75%) to rzeczy coraz rzadsze, nie mówiąc już o tym, że coraz częściej przeznaczone są tylko na CD32 bądź A1200 i A4000 (to właśnie dlatego Twoja wymarzona A500 mogłaby zawieść Twoje nadzieje). Natomiast gry na IBM to prawdziwe rarytasy z doskonałą grafiką, animacją i fabułą. Inna sprawa, że "pecetowskie" gry mają takie wymagania, że 386 SX ledwie im potrafi sprostać, nie wspominając o starym, dobrym "ateciaku". Na temat ilości gier krąży zresztą w "środowisku" anegdota, która mówi, że IBM stał się komputerem do zabawy, natomiast Amiga - komputerem do pracy. Oczywiście, to przesada, ale jeśli popatrzeć na to z drugiej strony...

1. Czym się różnią modele A2000 B i A2000 D?

2. Czy A2000 chodzi na kościach AGA?

3. Czy gry i programy z A500 i A500+ będą chodzić na A2000 o standardowej pamięci i pamięci rozszerzonej (np. do 3 MB RAM)?

**Maciej Szostak
Skarżysko-Kamienna**

ODP. 1. Przede wszystkim tym, że AMIGA 2000 B ma zamontowane kości z systemem 1.3, natomiast w AMIDZE 2000 D zamontowano kości z systemem 2.0.

ODP. 2. Niestety, nie. W kościach AGA wyposażone są, przynajmniej jak do tej pory, tylko AMIGA 1200 oraz AMIGA 4000.

ODP. 3. Tak, powinny chodzić bez większych problemów. A z rozbudowaną pamięcią nawet znacznie lepiej. Nie zapomnij tylko, że czasem pamięć FAST może przeszkadzać jakiejś grze (programowi). Tak się dzieje na przykład z grami EPIC czy REALMS.

Na koniec mam jeszcze trzy, ale za to bardzo ważne sprawy.

Po pierwsze - Drogi Prenumeratorze ze Świnoujścia, jeśli chcesz poznać więcej szczegółów, powinienes do nas zadzwonić (Bydgoszcz, 28-79-20). Telefonicznie, najlepiej jeszcze przed złożeniem przez Ciebie zamówieniem, wyjaśnimy Ci wszystkie skróty i oznaczenia.

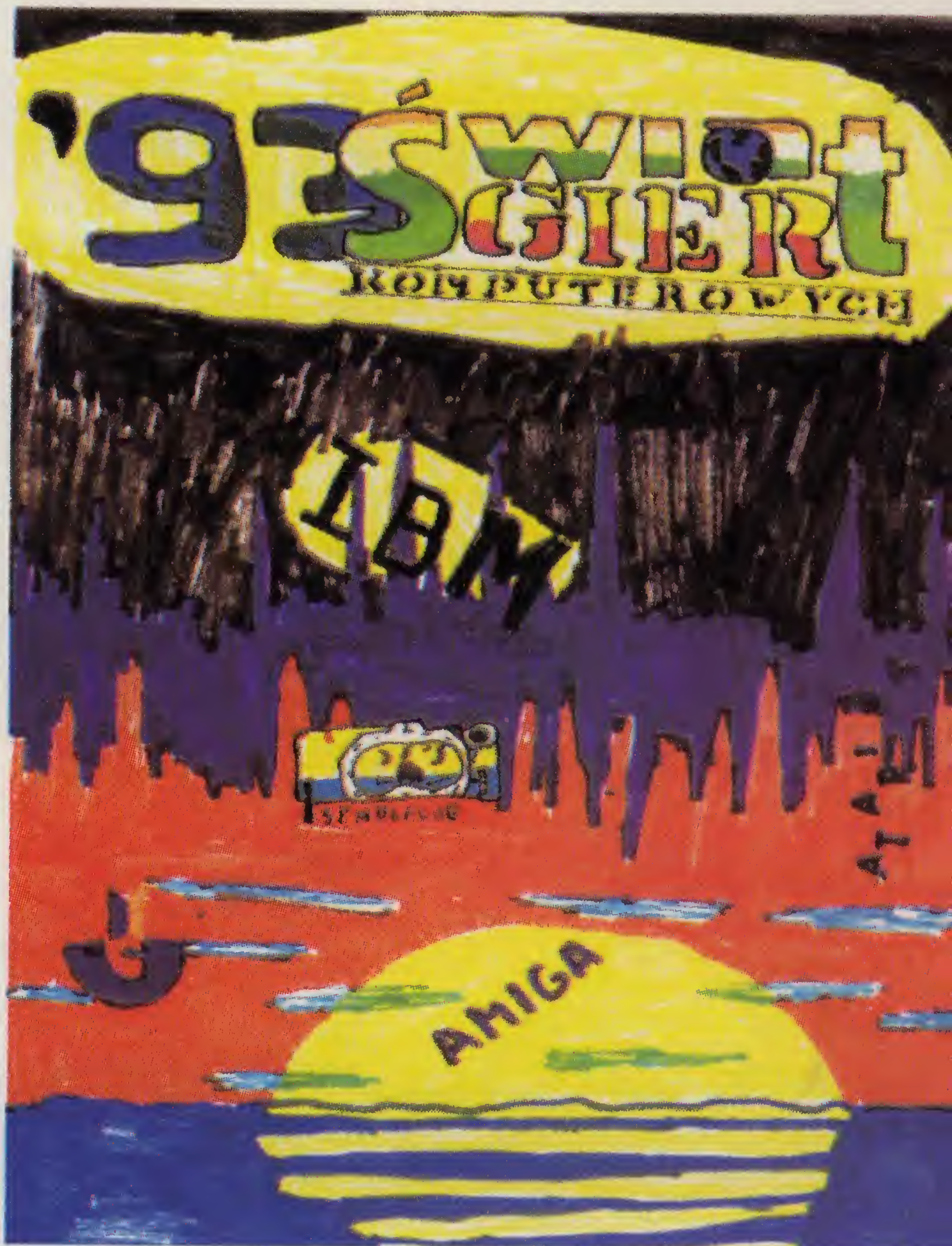
Po drugie - w ramach hasła "WIĘCEJ LUZU" poniżej

publikujemy pracę plastyczną nadesłaną jeszcze w mrocznych i dawno zapomnianych czasach dominacji stron czarno-białych. Teraz mamy takie możliwości i za cierpliwe czekanie rewanżujemy się autorowi, Mariuszowi Majcherowi, drukiem jego pracy - awangardowej propozycji okładki ŚGK.

I po trzecie - koniecznie podpisujcie się w swoich listach (wewnątrz). Koperta rzecz ulotna i czasem potrafi się zgubić, a wtedy bezpowrotnie tracimy z Wami kontakt. Nie wspominam już o tych wszystkich, którzy w ogóle się nie podpisują, nawet na kopercie. Pamiętajcie o tym, jeśli chcecie otrzymać odpowiedź.

Cześć.

P.P.





Między nami, graczami...

Wiosna za pasem i wszystkie stworzenia duże i małe radują się z jej nadejścia. Ale nie wszystkim jest tak wesoło. Wiosna, jak ogólnie wiadomo, jest porą przełomów, inaczej mówiąc - odchodzi Stare, nadchodzi Nowe. Dla nas, Graczy, metafora ta w tym roku ma szczególne, podwójne znaczenie. Mam na myśli oczywiście Ustawę o Prawie Autorskim.

Z chwilą jej wprowadzenia pozornie nic się nie stało, ale tylko pozornie. Pewien okres bezpowrotnie odszedł w zapomnienie. Nie chodzi mi tu wcale o zjawisko piractwa - to będzie istniało zawsze, jak istniała opozycja w latach komunizmu. Ustawa wbrew pozorom zmieniła znacznie, znacznie więcej.

Chciałbym w tym miejscu zaznaczyć, że wszystko, o czym tutaj mówię, jest moim i tylko moim zdaniem i można się z nim nie zgadzać, ale żyjemy w końcu w demokracji i każdy ma prawo do swoich prywatnych poglądów.

Osobiście nie mam nic przeciw Ustawie. Więcej nawet, uważam, że ochrona praw autorskich jest konieczna. Mimo że chodzi o zwykłe (a raczej niezwykłe) pieniądze, to przecież kradzież zawsze będzie niemoralna, a brak moralności stanowi początek końca. Ale...

No właśnie, jeśli przyjrzymy się sytuacji bliżej, ujrzymy krajobraz jak po wybuchu bomby atomowej, który zmiotł wszystko z powierzchni i pozostawił... pustkę. No bo czy polski rynek jest przygotowany na taki zabieg, jakim jest wprowadzenie Ustawy o Prawie Autorskim (chodzi tylko o obywateli software'owy)?

Ceny oryginałów, w dodatku wcale nie zawsze tłumaczonych na język polski, a już z pewnością nie tłumaczonych ze zbyt wielką starannością o klienta (chodzi naturalnie o instrukcje, tłumaczenie gry jest w tym kraju chyba niemożliwe), a więc ceny takich oryginałów sięgają obecnie 200 - 400 tys. zł (starocie) i 500 - 800 tys. zł (nowości) - wszystko to przy naszych żebraczych wręcz pensyjkach, z których na Zachodzie pewnie by porykiwali ze śmiechu, gdyby o nich wiedzieli (albo zmarliby w ciągu miesiąca śmiercią głodową, gdyby je dostawali i to wtedy my byśmy się śmiali). Co to oznacza w praktyce? Ano że przeciętny Gracz stoi przed wyborem: albo będzie uczciwy i zagra sobie w coś zaledwie raz na kwartał (a niektórzy nawet raz do roku), albo zostanie kryminalistą i z narażeniem wolności osobistej zacznie ostro kombinować.

Ale to nie wszystko. Twórcy Ustawy chyba nie wiedzieli (brak orientacji stał się w tym kraju już normą), że tak naprawdę jedynym legalnym dystrybutorem gier komputerowych jest IPS w Warszawie. Może zakładali, że nowi dystrybutorzy będą się rodzić jak grzyby po deszczu, tylko że tego deszczu jakoś nie widać (chyba że to Ustawę potraktuje się jako kubek zimnej wody). Tak więc obecnie kraj nasz, bądź co bądź niemal 40-milionowy, posiada jedno jedyne centrum rozprowadzania gier. Ładne jaja, nie ma co. Mozambik.

No tak, ale to też jeszcze nie wszystko. Na Zachodzie znana jest taka rzecz jak wersje demonstracyjne, które najczęściej dołączane są do tamtejszych czasopism poświęconych grom. U nas, niestety,

żadne pismo tego nie robi (mniejsza o przyczyny, chodzi o fakt). Zresztą nawet gdyby robiło, to przecież nie potrafiłoby utrzymać poziomu wydawania wszystkich ważnych nowości. Chyba że cena takiego pisma byłaby dwukrotnie wyższa (taka, jak obecne ceny pism Zachodnich na naszym rynku), ale wtedy Gracz musiałby wybierać między oszczędzaniem na grę i oszczędzaniem na pismo z demonstarcją. Inaczej mówiąc - pa, pa nowości. Żegnaj, Europo.

Ale to też jeszcze nie wszystko. Przed nami właściwie najgorsze - giełdy. Oczywiście, były one siedliskiem Zła, ale ludzie spotykali się na nich nie tylko w niecznych celach. Wielu moich znajomych przychodziło tam dla innych znajomych - dla wymiany poglądów, pochwalenia się nowinkami, podzielenia się własnymi odkryciami. Jeśli ktoś się jeszcze nie domyśla, to mówię o doskonałym zapowiadającym się środowisku, które w obecnej sytuacji po prostu zniknie, jeśli już nie zniknęło (mogło to wszystko nawet przekształcić się w boom, jak niegdyś to było z literaturą fantastyczną - ale tutaj "Jaś nie doczekał"). Ktoś powie, najprawdopodobniej legalny dystrybutor lub twórca, a po co jakieś tam środowisko? No cóż, zapomniał wół, jak cielęciem był. Każdy od czegoś musi zaczynać i nawet wspomniani dystrybutor i twórca kiedyś zdobywali doświadczenie na takich giełdach. Chyba, że na handel grami komputerowymi przetrucili się bezpośrednio z handlu ogórkami i przedtem nic nie słyszeli nawet o kalkulatorach. Tylko co wtedy robią w tej branży tacy ignoranci.

Pobudki opozycyjnej postawy do giełd mogą być róż-

ne, wcale nie zawsze uczciwe (choćby zniszczenie narybka przyszłej konkurencji w jej zarodku), ale nie w tym leży sedno sprawy. Otóż mam wrażenie, że ci wszyscy poważni panowie w eleganckich garniturach nie rozumieją jednego - mianowicie, że nie są wieczni i wszystkimogący. Prędzej czy później potrzebne im będą rezerwy, aby interes rozwinąć, a wtedy - ze świecą szukać nowych pracowników. Chyba że zechcą inwestować masę czasu i pieniędzy w wykształcenie pracownika. Żeby jaśniej wyrazić, o co mi chodzi przytoczę prostą zasadę - w bankach, przy instalowaniu systemów alarmowych, najchętniej zatrudnia się... złodzieja. Któż inny, jak nie on, ma znać wszystkie złodziejskie sztuczki.

Podsumowując, nie chodzi już nawet o to, że straciłmy możliwość grania do bólu, bawienia się nowościami i wymiany poglądów. To wszystko, w imię sprawiedliwości, jeszcze byłbym w stanie znieść. Ale to, że nie daje nam się niczego w zamian, więcej nawet, że nie daje się szansy, że kiedyś będzie lepiej, to już chyba przesada.

Rozumiem. Ważne żeby było ładnie i po europejsku. No i żeby były z tego pieniądze. I kilka nowych stanowisk tu i ówdzie. O matko paranojo - nic, tylko się powiesić na kablu od myszki albo nabić się na joya jak na pal.

GRACZ

PS. Wybaczcie, że w tym odcinku pogadanki było tak poważnie (a nawet smutno), ale to sam temat narzuca taką konwencję. Żartobliwy ton byłby chyba po prostu niesmaczny.



INFERNO

Ocean



Coraz więcej programów powstaje z myślą tylko o CD32 i jest to chyba zrozumiałe, gdyż jedynie szybkość oraz moc tej maszynki pozwalają uzyskać naprawdę spektakularne efekty graficzne i dźwiękowe. Dlaczego o tym mowa? Otóż firma **Ocean** zamierza powalić wszystkich na kolana za pomocą swojego najnowszego dzieła zatytułowanego *Inferno*, które według słów twórców jest klasą samą w sobie. Prace nad grą zostały ukończone ledwie miesiąc temu i obserwując jej sprzedaż już teraz można powiedzieć, że *Inferno* to kolejny super-hit.

Rzecz dzieje się w układzie słonecznym. Dowodzisz niewielkim statkiem kosmicznym, a przeciw sobie masz połączone siły ponad 300 indywidualnie kierowanych okrętów wroga. Swoją batalię możesz prowadzić nie tylko w przestrzeni kosmicznej, lecz również na orbitach siedmiu planet i trzech księżyców. Wszystko to rozgrywa się w serii blisko siedmiuset misji, co jak myślę przytrzyma Cię przy CD32 do początków następnego stulecia.

Wszystko to jest podane w doskonałej oprawie graficznej i dźwiękowej, jaką zapewnia CD32. Nie ma się zresztą czemu dziwić,

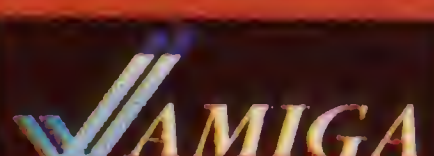


bowiem nad *Inferno* pracowali ci sami chłopcy, którzy wcześniej stworzyli *F-29 Retaliator* i *Epic* - akurat im nie sposób zarzucić braku doświadczenia w produkcji symulatorów.

P.O.

The Labyrinth of Time

Electronic Arts



The Labyrinth of Time to dziwna mieszanina najnowszych osiągnięć w dziedzinie grafiki oraz pomysłu na grę rodem z początku lat osiemdziesiątych.

Zacznijmy jednak od samego początku. Pewnego dnia, jadąc metrem do swojej nudnej pracy, pomyślałeś sobie jak potwornie nudne jest Twoje życie (dowiadujesz się tego poprzez serię czarno-białych zdjęć wyświetlanych na ekranie). Na szczęście, w tym właśnie momencie pojawia się przed Tobą duch pewnego Greka z wiadomością, że od tej chwili wszystko ulegnie zmianie. I rzeczywiście. Obraz nabiera kolorów, a Ty chęci do grania (przypuszczenie autorów). O co jednak chodzi? Ano, wyżej wspomniany Grek został przez kogoś zmuszony do zbudowania specjalnego labiryntu, w którym podobno swój kres ma znaleźć cała ludzkość. Jeśli nie uda Ci się rozgryźć tej pułapki, wiadomo co się stanie.

To, co przyciąga do *Labirynth of Time*, to oszałamiająca grafika. Znakomita większość z 275 lokacji do właściwie zdję-



cia. Pod tym względem program bije na głowę rywali. Minusem gry jest natomiast brak konkretnego celu. Nie bardzo właściwie wiadomo, co robić, w związku z czym pozostaje jedynie podziwianie kolorowych obrazków.

P.O.

ZEEWOLF

Binary Asylum



Wiercie mi, nigdy nie myślałem, iż konkurencja na rynku pism o grach komputerowych jest tak duża. Dlaczego mi to jednak przyszło do głowy? Już wyjaśniam. Od pewnego czasu chodzą słuchy o nowej, podobnej do *Desert Strike* i starożytnego *Virusa*, symulacji helikoptera o dźwięcznej nazwie *Zeewolf*. Rzecz w tym, iż program ten opracowany został przez zespół programistów, złożony z byłych pracowników magazynów komputerowych, których wydawanie przestało się po prostu opłacać.

Chłopcy ci postanowili dobrze rozpocząć karierę, w rezultacie czego *Zeewolf* prezentuje się naprawdę wyjątkowo. Pierwsza rzecz, która natychmiast rzuca się w oczy, to płynność animacji. Nawet na A500 przesuwanie ekranu odbywa się bez żadnych przeszkód, mimo iż prezentowana grafika wcale nie należy do mało skomplikowanych. Wszystkie pojazdy, wybuchy i nawet powierzchnia terenu są opracowane z wielką dbałością o szczegóły. Do tej powierzchni można mieć wprawdzie kilka uwag, gdyż są to tylko kwadraty utrzymane w poligonowych kolorach, ale wszystko



jest kwestią gustu. Gracza oczekuje wiele misji począwszy od niszczenia pojedynczych celów, poprzez ratowanie zakładników, a na wielkich operacjach masowej zagłady kończąc. Wyśmienite.

P.O.

SKELETON KREW

Core Design



Ciężkie czasy nadchodzą dla posiadaczy Amig 500, gdyż ten program chodzi tylko na modelach od A1200 wzwyż, no i oczywiście na CD32. Trudno, lecz trzeba się niestety szarpnąć na upgrade i to szybko, gdyż *Skeleton Krew* jest za dobry, żeby długo czekać.

Ziemia, rok 2070. Kompania Deadly Enforcement Aggressive Destruction (tłumaczenie nie jest istotne, ważne, że skrót od tej nazwy to DEAD. - wymowne, nie?) kierowana przez szalonego Moribunda Kadavera przejęła właśnie fabrykę niezwykle groźnych substancji wywołujących mutację. Fabryka znajdowała się na przedmieściach miasta zwanego Monstro, którego mieszkańcy szybko odczuli na własnej skórze, jak bardzo szalony jest Moribund. Na ulicach pojawiły się bowiem groźne istoty, Psykogenixy, całkowicie paraliżując życie. Za pośrednictwem Departamentu Bezpieczeństwa wieści o tym dotarły do Ciebie. Żeby wszystko było jasne, stoisz na czele tytułowej i nieustraszonej drużyny wojowników i tylko Ty możesz poradzić sobie z Moribundem.



Skeleton Krew przypomina nieco *Syndicate*, choć trudno powiedzieć, co jest lepsze. W każdym bądź razie swoją bitwę będziesz prowadził nie tylko pieszo, lecz również z motocykla, raketowych nart i kilku innych ciekawostek.

P.O.



DARK LEGION

US Gold

IBM

Jeśli lubisz od czasu do czasu pograć sobie w szachy, zawsze stajesz przed problemem znalezienia partnera do gry. Wyjściem jest oczywiście komputer, ale jak długo można grać z czymś tak bezrozumnym? Komputer to jednak tylko zabawka. A jednak, na przeciw szachowym oczekiwaniom wyszła firma **US Gold** ze swoim najnowszym programem.

Mówiąc najprościej, **Dark Legion** to zwykłe szachy tyle tylko, że poszerzone o kilka nowych figur oraz kilkanaście nowych zasad. W sumie figur jest dwa razy więcej, bo aż szesnaście. Zamiast jednak pionów, skoczków czy wież masz do dyspozycji magów, złodziei, wampiry, orki, trolle oraz jedenaście innych stworzeń znanych z mitów, legend i gier role-playing. Każde z nich ma oczywiście swoje mocne i słabe strony. Dla jasnowidza niegroźne są na przykład iluzje i pułapki, jest on jednak bardzo słaby fizycznie. Trolle z kolei stanowią Twoją główną siłę uderzeniową w starciach wręcz, nie nadają się jednak do niczego poza tym.

Wszystkie figury są wspaniale animowane, masz możliwość obserwowania rozgrywki na dwu lub trójwymiarowej planszy, a kiedy znudzi Ci się komputer jako przeciwnik możesz połączyć się modemem z najbliższym chętnym do partyjki w **Dark Legion**. Zabawa jest przednia.

P.O.



FLEET DEFENDER

MicroProse

IBM

Po całym dniu spędzonym na siedzeniu w szkole lub pracy (jak łatwo człowiek w takich sytuacjach kamienieje) czas złapać za joystick i rozruszać trochę zeszytniałe nadgarstki. A szykuje się akurat wspaniała okazja, gdyż MicroProse proponuje Ci kolejny wspaniały symulator lotu: **Fleet Defender**, który umieszcza Cię za sterami amerykańskiego myśliwca F-14 Tomcat.

Akcja programu rozgrywa się w połowie lat osiemdziesiątych, w okresie tak zwanej "zimnej wojny" czyli wyścigu zbrojeń pomiędzy USA i ZSRR (z perspektywy czasu wydaje się, że to tylko bajka). Jako młody pilot US Navy masz możliwość wzięcia udziału w wielu akcjach bojowych na całym świecie. Poszczególne misje przeniosą Cię nad słoneczne wybrzeża Libii i Libanu, nad mroźne wody Morza Północnego oraz nad fiordy Norwegii, gdzie będziesz zmagać się z radziecką inwazją na ten kraj.

Od strony graficznej **Fleet Defender** przypomina słynny już **F-15 III** z jego wspaniałą trójwymiarową grafiką i niesamowitą szbkością, ale oczywiście jest od niego znacznie lepszy. Pikowanie z pułapu 1,5 km na ukryty w małej zatoce cel wyzwala całkiem sporo adrenaliny, mimo że jest to przecież tylko gra. Naprawdę warto spróbować.

Podstawa dla wszystkich miłośników **Top Gun**.

P.O.



OUTPOST

Sierra

IBM

Zagłada naszej cywilizacji i poszukiwanie nowego domu nadal utrzymuje się w czołówce najczęściej poruszanych przez twórców gier tematów. Tym razem zabrali się za niego programiści z **Sierry**, co wróży niezłą porcję dobrej zabawy.

Odległa przyszłość. Zniszczona Ziemia została właśnie za rufą Twojego kosmoslotu, a Ty oraz kilkuset ocalonych z zagłady szczęśliwców wyruszacie na poszukiwanie nowego domu. Dobrze znane numer, prawda? To co wyróżnia jednak **Outpost** spośród innych gier tego typu, to fakt, iż autorzy postarali się o bardzo wierne odtworzenie warunków lotu w kosmosie. W tym celu zatrudniono nawet eks-eksperta z NASA, który trzeba przyznać przyłożył się do pracy. Odkrywanie nowych światów jest naprawdę realistyczne, choć ilość danych, które musisz przetrwać przed lądowaniem, może zwalić z nóg. Nie należy jednak odnosić mylnego wrażenia, iż **Outpost** kończy się tylko na znalezieniu odpowiedniej planety. W rzeczy samej program bardziej przypomina **Dune 2**, gdyż celem drugiej i ważniejszej części gry jest budowa i rozwój kolonii. Odbывается to jednak w znacznie lepszej oprawie graficznej.

Ci, którzy marzyli (lub marzą) o podboju kosmosu, koniecznie powinni nabyć ten program. Ale uwaga - rzecz jest trudna.

P.O.



POLICE QUEST: OPEN SEASON

Sierra

IBM

Trudno mi powiedzieć, którą część sagi pod nazwą **Police Quest** chciałbym właśnie zapowiedzieć, gdyż już dawno pogubiłem się w rachunkach. Niemniej jednak mam teraz przyjemność ogłosić następcę wszystkich poprzednich **Police Questów** opatrzonego długą i dziwną nazwą - **Police Quest: Open Season** (a przecież wystarczyłoby wpisać po dwukropku tylko numer).

PQOP przenosi Cię do Los Angeles, do jednego z wielu pracujących tam komisariatów. Prowadzisz śledztwo w sprawie wyjątkowo okrutnego morderstwa. W jednej z podmiejskich uliczek znaleziono półnagie ciało. Ofiara została związana, pchnięta nożem, częściowo spalona, a na jej powieki wylano klej (kolejność dowolna). Na dodatek jest, a raczej był to Twój partner. Musisz znaleźć zabójców, co jak się już pewnie domyślasz, nie będzie łatwe.

Program jest bardzo rozbudowany i to zarówno pod względem fabularnym, jak i grafiki. W trakcie gry ujrzysz na ekranie właściwie tylko (aż!) zdjęcia istniejących w rzeczywistości miejsc. Ponadto w ramach stosowania się do panującej obecnie mody, **Sierra** zatrudniła prawdziwego eks-gliniarza, którego podpowiedzi miały maksymalnie przybliżyć Ci sytuację panującą na ulicach amerykańskich miast.

P.O.





PRACA KONKURSOWA

ROMANCE OF THREE KINGDOMS

SGIER
KOMPUTEROWYCH

Na przełomie II i III w n.e. toczyły się w Chinach krwawe walki. Kraj podzielony był na drobne księstwa. W tym momencie wkraczasz do gry Ty, Drogi Czytelniku, w celu zjednoczenia i objęcia władzy w Chinach.

Po wczytaniu gry mamy do wyboru 3 opcje: **nowa gra, załadowanie wcześniej zapisanego stanu gry i opuszczenie programu.** Gdy wybierzemy opcję pierwszą, program daje nam możliwość wybrania jednego z sześciu scenariuszy. Po tej czynności dokonujemy wyboru władcy, w którego chcemy się wcielić (do wyboru mamy już 11 gotowych lub możemy zagrać władcą stworzonym przez siebie). Następnie ustalamy opcje, tj. poziom trudności, podgląd walki w innych prowincjach i typ gry - historyczny lub fikcyjny. Po ustaleniu opcji przechodzimy do gry.

EKRAN GRY

Ekran został podzielony w grze na 2 części.

1. **Pierwsza część ekranu** (lewa) to mapa Chin z podziałem na prowincje i aktualną datą w grze.

2. **Druga część ekranu** (prawa) podzielona jest na 3 okna:

- **okno pierwsze** to okno zawierające informacje, tj. nazwę prowincji, poziom zaufania, jakim się cieszymy (trust) wśród ludzi i innych władców oraz nazwisko aktualnego gubernatora wraz ze zdjęciem.

- **okno drugie** to okno zawierające informacje dotyczące prowincji, w której się aktualnie znajdujemy: liczba ludności (Pop), liczba stacjonujących żołnierzy (Men), liczba naszych generałów (Gen), liczba generałów do zwervowania (Free Gen), ilość złota (Gold), ilość jedzenia (Food), wysokość opłat (Rate), ilość koni (Horses), lojalność mieszkańców prowincji (Loy), rozwinięcie rolnicze prowincji (Land), zabezpieczenia przeciwpowodziowe (Flood), ilość fortów obronnych (Fort). Ostatnie 6 informacji podawane jest w skali punktowej od 0 do 100.

- **okno trzecie** zawiera informację, który z władców wydaje polecenia.

OPCJE

1. **Pierwsza kolumna (File)** to opcje dotyczące: zapisu gry na dysku (Save Game), powtórzonego rozpoczęcia gry (Restart Game), wyjścia z gry (Quit Game) i opuszczenia rozgrywki przez gracza (Quit Player).

2. **Druga kolumna (General)** zawiera opcje: mianowanie nowego gubernatora w dowolnej prowincji (Appoint Governor), mianowanie swojego doradcy (Appoint Advisor), zwolnienie swojego doradcy z pełnionego stanowiska (Dismiss Advisor), uzyskanie informacji od doradcy (Advise), dowiadywanie się, jakie krążą pogłoski (Rumors), wizyta u doktora w celu wyleczenia siebie lub swoich generałów z choroby lub ran odniesionych podczas

walki (Visit Doctor), opuszczenie prowincji w celu szukania lepszych warunków do osiedlenia się (Go into Exile), zakończenie prac w jednej i przejście do następnej prowincji (Rest).

3. **Trzecia kolumna (Domestic)** zawiera opcje: poszukiwanie nowych generałów do rekrutowania (Find General), rekrutowanie generała ze swojej prowincji lub przekupstwo generała z prowincji wrogiej (Recruit General), zwolnienie generała z armii (Dismiss General), nagrodzenie generała w celu podniesienia jego lojalności (Reward General), zakup koni w celu podniesienia efektywności zbierania plonów (Buy Horses), kupowanie jedzenia w celu zwiększenia zapasów żywności w prowincji (Buy Food), sprzedawanie jedzenia w celu pozbycia się nadwyżek żywności w prowincji (Sell Food), darowanie żywności ludziom w celu podniesienia ich lojalności (Give to Citizens), brutalne zebranie od ludności złota i żywności (Specjal Tax), rozwinięcie rolnicze prowincji w celu podwyższenia zbiorów (Cultivate Land), wykonanie zabezpieczeń przeciwpowodziowych (Flood Control), przesłanie złota i jedzenia do dowolnej prowincji (Send Goods).

4. **Czwarta kolumna (Diplomacy)** zawiera opcje: próba podpisania paktu z innym władcą (Form Alliance), zerwanie paktu (Cancel Alliance), prośba o rękę córki któregoś z władców (Marriage), podarunek pieniężny dla innego władcy (Gift), Twoja groźba do innego władcy (Threaten), usamodzielnienie prowincji (Delegate).

5. **Piąta kolumna (Military)** zawiera opcje: wcielanie ludności do armii (Hire Soldiers), zmiana stanu liczebnego armii poszczególnych generałów (Reassign Soldiers), trening armii (Train Soldiers), kupowanie armii uzbrojenia (Buy Weapons), budowanie fortów obronnych (Build Fort), przemieszczanie generała z jednej do drugiej prowincji (Move General), próba podpisania przez innego władcę inwazji wraz z Tobą na dowolną prowincję (Joint Invasion), wysłanie armii na wojnę (Go to War).

6. **Szósta kolumna (Espionage)** zawiera opcje: wysłanie swojego generała na teren wrogiej prowincji jako szpiega (Infiltrate), fałszywa informacja wysyłana do dwóch władców o napaści 1 na 2 władcę (Rival Tigers), przekonanie gubernatora o odłączeniu się od swojego władcy (Tiger and Wolf), przekupienie generała (Bribe), wysłanie fałszywego pisma powodującego utratę zaufania generała do władcy (For-get Letter).

7. **Siódma kolumna (View)** zawiera opcje: szczegółowy podgląd cech generała (Generals), listę wszystkich prowincji (Your Territory), wgląd w prowincje wroga (Other Provinces), listę generałów wraz z ich cechami (General Summary), wgląd w stan uzbrojenia i wyszkolenia armii (Military Summary), ustawienie pokazywanych cech ze względu na ich

wysokość (Data Order), mapa prowincji (Battle Map).

8. **Ósma kolumna (Options)** zawiera opcje: długość czasu pokazywanego na ekranie komunikatu (Message Wait), szybkość poruszającego się po mapie posłańca (Messenger Speed), włączenie lub wyłączenie obrazków pokazywanych w grze (Graphics), włączenie lub wyłączenie muzyki (Music), włączenie lub wyłączenie efektów dźwiękowych (Sound Effects), wgląd w bitwy toczące w innych prowincjach (View Battles), powrót do Workbench (Screen to Back).

WALKA

Najazdu na sąsiednią prowincję dokonujemy wtedy, gdy nasza armia jest silna i dobrze wyszkolona. Zwróć uwagę na cechy Twoich generałów (Int - inteligencja, War - doświadczenie i siła w walce, Loy - lojalność), gdyż niski poziom powyższych zdolności może oznaczać klęskę. Musisz zaopatrzyć Twoją armię, która idzie do walki, w żywność. Zabierz więc minimum tyle jedzenia, ilu jest żołnierzy w armii.

Gdy przejdziemy do ekranu bitwy, mamy następujące opcje:

1. **Pierwsza kolumna (Movement)**: przemieszczenie oddziału (Normal Move), przemieszczenie oddziału tak, aby wroga armia weszła tam, gdzie poprzednio stała nasza (Move Enemy).

2. **Druga kolumna (Attak)**: atak na pozycję wroga (Normal Attack), atak przydatny podczas oblężenia armii przeciwnika (Simultaneous Attak), podpalenie dowolnego obszaru (Fireball), szarża na armię przeciwnika (Charge).

3. **Trzecia kolumna (Specjal)**: przywołanie posiłków (Reinforce), przekupienie wrogiego generała (Bribe), wgląd w cechy generała (View), ucieczka z pola bitwy (Flee), nie wydanie żadnego rozkazu armii (Wait). Istnieją podczas walki jeszcze dwie kolumny opcji (File, Options), lecz są one opisane wyżej.

KILKA DOBRYCH RAD DLA POCZĄTKUJĄCYCH

1. Na gubernatorów mianuj generałów o dużej inteligencji i wdzięku.

2. Podnoś lojalność swoich generałów. Jeśli osiągnie ona maksymalny poziom (100), to generał nie będzie przekupny.

3. Dla obniżenia wrogości do Ciebie innego władcy podpisz z nim pakt lub wyślij pieniężny podarek.

4. Posyłaj do walki tylko te armie, które są maksymalnie wyszkolone i uzbrojone. Taka armia będzie bardzo silna.

5. Jeśli uważasz, że przeciwnik, którego chcesz zaatakować, jest dla Ciebie za silny, podpisz ze swoim sojusznikiem wspólną inwazję na delikwenta.

6. Podczas walki na silniejszych od Twoich generałów stosuj taktykę partyzantów - ciągnij go po lasach, a zobaczysz, że jego armia znacznie się zmniejsza.

Wersja opisywanej przeze mnie gry pochodzi z Amigi i działa na 1 MB. Myślę, że ta gra powinna znaleźć się w zbiorach każdego miłośnika gier strategicznych.

ALF
(Romuald Burczyk)



Producent: Mindscape

Overkill jest kolejnym przedstawicielem gatunku strzelanin. Wyróżnia się spośród reszty przede wszystkim tym, że występuje wyłącznie na komputery z kośćmi AGA (co eliminuje wszelkich posiadaczy A500 czy A600). Wiąże się to jednak ze znacznie lepszą (256 kolorów) grafiką, którą kości te potrafią wytworzyć.

Otrzymałeś za zadanie wyeliminowanie wrogich jednostek przeciwnika znajdujących się w Twoim systemie planetarnym. Wiąże się to oczywiście z przelotem na każdą planetę tego systemu i wykonaniu zadania. Przeszkadzać Ci będą liczne potwory oraz wrogie statki kosmiczne. Tak mniej więcej przedstawia się fabuła **Overkill**, przejdźmy jednak do samej gry.

Overkill jest grą dla jednego lub dwóch graczy (niestety, w tym drugim wypadku nie ma możliwości gry w tym samym czasie, chociażby poprzez podzielenie ekranu na dwie połowy).

Jeśli chodzi o grywalność, to jest ona dość mocną stroną **Overkill**. Początkujący gracze z pewnością będą mieli jednak problemy z lataniem, gdyż statek osiąga czasami tak zadziwiającą prędkość, że wystarczy tylko moment zawahania ze strony grającego, aby rozbić się o wrogi statek. Po pewnym czasie powinno się opanować tajniki latania stateczkiem z **Overkill**, a wtedy można już przystąpić do zbiorowego mordu na komputerowych stworach...

W grze występuje bardzo wiele różnych rodzajów broni. Aby zdobyć inny typ "razidełka", należy złapać ikonkę wyskakującą czasami z brzucha padłego przeciwnika.

Po rozwaleniu wszystkich wrogów na danej planecie często nadchodzi czas na nieco większe sztuki. Są one zdecydowanie inteligentniejsze od mniejszych kolegów, co objawia się nakierowywaniem ich na Twój biedny sta-

teczek. Poza tym mają tendencję do strzelania i to nie przypadkowego - będziesz więc musiał całkiem dobrze manewrować, aby nie zostać trafionym. Trzeba zwłaszcza unikać okrążenia z obu stron przez potwory, gdyż wówczas bardzo łatwo może dojść do zmiżdżenia Twojego statku.

Po przejściu kilku planet krążących na tej samej orbicie czas na nową serię, tym razem nieco bliżej gwiazdy. Oczywiście, nowa grafika (zupełnie inny parallax), cała masa nowych (trudniejszych do zniszczenia i inteligentniejszych) przeciwników i na końcu znowu większe sztuki... I tak do ostatniej planety krążącej najbliżej gwiazdy. Dalsze poziomy mogą wydawać się nieco monotonne. Niestety, autorzy nie pokusili się o jakieś levele bonusowe (jak w *Stardust* - trójwymiarowy tunel z szybką grafiką). A szkoda, gdyż wówczas **Overkill** wyróżniałby się wśród "tłumu" innych.

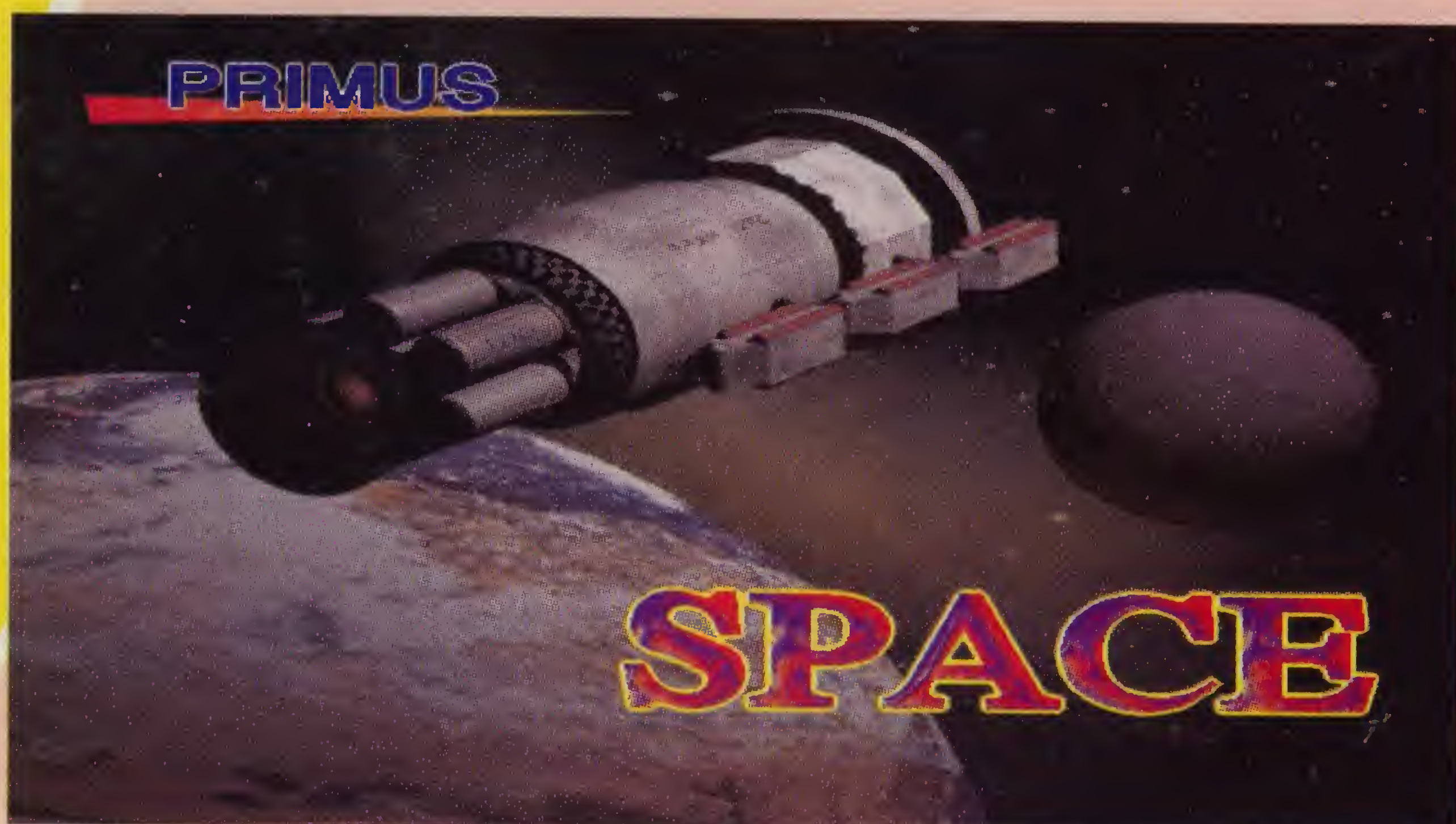
Na zakończenie warto jeszcze dodać, że wiele lat temu powstała bardzo prosta, jednakże niezwykle wciągająca strzelanina o nazwie **Defender**. **Overkill** jest właściwie jego potomkiem w prostej linii, do czego przyznają się sami twórcy programu. Niemniej określenie gry mianem "przeróbki" nie jest chyba najwłaściwsze, gdyż **Overkill** jest zupełnie nową grą.

Program cechuje przede wszystkim niesamowity parallax scrolling (kilka warstw scrollingu w tle "płynących" z niesamowitą prędkością). Ze względu na szybszą grafikę i procesor A1200 akcja gry nie zwalnia na milisekundę nawet wówczas, gdy na ekranie jest bardzo wiele przemieszczających się obiektów.

Podsumowując, grę **Overkill** można polecić, ale tylko tym, którzy zapoznali się już z programami lepszymi, takimi jak: *Walker*, *Desert Strike*, czy też *Project-X*.

Szymon Grabowski





Producent: Primus

Nie minęła jeszcze sława *Frontiera*, a już pojawił się nowy program tego typu, który być może wyprze swojego poprzednika z rynku software'owego. Nie uprzedzamy jednak faktów.

Kanadyjska firma **Primus** istnieje praktycznie od trzech lat, jednak gra **Space** (*Kosmos*) jest jej debiutem. **Primus** mógł oczywiście wydać na początek jakąś prostą zręcznościówkę, ale jego pracownicy postanowili rozpocząć swoją karierę super-hitem, stąd tak długi okres przygotowań. Mark Lionborn, szef **Primusa**, w jednym z komputerowych pism kanadyjskich stwierdza, że gra została już dawno ukończona, gdyby nie poziom innych programów tego typu i konieczność nieustannych ulepszeń (zwłaszcza dotyczące oprawy graficznej). Poza tym, ukazanie się *Frontier* (podobna idea gry) nieomal spowodowało wstrzymanie wszystkich prac "primusowców", jednak po wielu dyskusjach autorzy postanowili (na szczęście) ukończyć dzieło. I tak na początku marca doszło do prapremiery **Space** na rynku ogólnoswiatowym.

Jest rok 3565. Ludzkość dotarła do najdalszych zakątków Drogi Mlecznej. Wiele systemów gwiazdnych, których planety bogate są w złoża mineralne lub posiadają biosferę, zostało zasiedlonych. Handel osiągnął skalę kosmiczną. Ale na tym nie koniec. Władcy tego imperium, tzw. Rada Stu, w skład której wchodzi przedstawiciele najbogatszych światów, powoli przymierzają się do ekspansji na sąsiednie galaktyki. Głównie po to, aby podbić nowe światy, ale po części też dlatego, że wciąż nie spełniono marzenia ludzkości - nie spotkano (bezpośrednio) żadnej obcej cywilizacji.

Lecz to jeszcze nie wszystko. Po pierwsze, wiadomo, że ludzkość nie jest jedyną rasą we wszechświecie. Istnieją na to dowody, na które natrafia się w różnych dziwnych miejscach (np. sonda na orbicie Plutona czy superniszczyciel w układzie Syriusza). Z badań wynika, że cywilizacja Obcych charakteryzuje się wysokim stopniem rozwoju technicznego, znacznie wyższym, niż to mam miejsce w przypadku ludzkości. Poza tym, wszystko wskazuje na to, że Obcy żyli i prawdopodobnie wymarli wiele tysięcy lat przed dinozaurami.

Po drugie, imperium Ziemiaków co prawda obejmuje niemal całą Drogę Mleczną, ale tylko **n i e m a l**. Obszarem, którego jeszcze nie zbadano, jest jądro galaktyki. I nie dlatego, że nie próbowano. Wręcz przeciwnie - systematycznie wysyła się tam sondy bezzałogowe, a wcześniej nawet statki badawcze z tysiącosobową obsługą. Niestety, każdy pojazd, który minie

magiczną granicę stu lat świetlnych od centrum galaktyki, milknie na zawsze. Poza tym, przez całą galaktykę wędrują fale anomalii, których źródło, jak stwierdzili naukowcy, ma miejsce właśnie w jądrze. Żeby było ciekawiej, fale anomalii powodują znikanie gatunków, kolonii ludzkich, a nawet całych światów. (Wiem, zapewne sądzisz, że to właśnie tam ukryli się Obcy, ale się mylisz - prawda jest o wiele ciekawsza!)

Tak pokrótce przedstawia się świat gry, będący tłem dla Twoich wyczynów (choć jest nim tylko do czasu). Zresztą fabuła ta w trakcie grania ulega znacznemu rozszerzeniu i skomplikowaniu, a później staje głównym wątkiem. Tego właśnie, moim zdaniem, brakuje *Frontierowi*, który mimo wszelkiego swego bogactwa, jest po prostu nudny. Nie przypadkiem podaję za przykład drugą część *Elite*, ponieważ podobieństw (choć istnieją także spore różnice) jest znacznie więcej. Tak jak w grze *Frontier*, i tutaj podróżujesz przez kosmos swoim małym stateczkiem (na początku), zajmując się handlem, przemytem, ochroną transportów i... rozwiązywaniem tajemnic Drogi Mlecznej. Tyle tylko, że tutaj do szlachetniejszych czynów (poza zdobywaniem forsy) motywują Cię wypadki dziejące się w kosmosie. W **Space** nie da się nad nimi przejść obojętnie, ponieważ modyfikują one Twoje otoczenie - np. jakaś planeta, na której zdeponowałeś w banku swój cały majątek (a wozić go ze sobą nie możesz ze względu na obciążenia celne), nagle po prostu wyparowuje. I co wtedy robisz? Logiczne, że zaczynasz na własną rękę dochodzić przyczyny (lub pozwalasz, by regularnie raz na jakiś





czas stawać się bankrutem). Poza tym, w miarę upływu gry coraz więcej zleceń (tych dobrze płatnych) związanych jest z ideą obcej rasy i z tajemnicą jądra galaktyki. Prędzej czy później nie pozostanie Ci nic innego, jak zająć się nimi lub ciułać na drobny.

Jeśli chodzi o obsługę gry, to jest ona równie prosta, jeśli nie jeszcze prostsza, niż to ma miejsce w przypadku *Frontiera* (oczywiście, jak na program o tym stopniu komplikacji). Całość składa się z trzech ekranów.

Pierwszy z nich, podstawowy, to widok z wnętrza Twojego pojazdu, z miejsca pilota. Na panoramicznym monitorze w centrum ekranu widzisz trójwymiarową symulację lotu w przestrzeni lub nad planetą. Do sterowania pojazdem używasz myszki lub joysticka, przy czym ze względu na dość dużą trudność w obsłudze myszką proponuję na początek używać joysticka.

U dołu tego ekranu znajduje się pulpit sterowniczy. Idąc od lewej do prawej, pierwsza ikona oznacza skok podprzestrzenny (tylko po wybraniu celu lotu na mapie), druga - przyspieszenie lotu (max. prędkość światła), trzecia - zwolnienie lotu (poniżej zera uruchamiasz silniki wsteczne), czwarta - automatyczny pilot (tylko po ustaleniu celu na mapie), piąta - lądowanie (tylko na planetach). Prócz tego, nieco poniżej, znajdują się ikony przejścia na pozostałe trzy ekrany.

Drugi ekran to mapa galaktyki wymienna z mapą wybranego układu planetarnego. Kiedy klikniesz LPM na wybraną gwiazdę, automatycznie uzyskasz powiększenie tego obszaru. Kolejne kliknięcie na daną planetę spowoduje następne powiększenie. Teraz będziesz widział stacje orbitalne i bazy naziemne (jeśli takowe istnieją). Kliknięcie LPM to zatwierdzenie celu lotu. PPM cofnie Cię do poprzedniej skali mapy. Poza tym u dołu ekranu,

w oknie tekstowym, pojawiają się informacje na temat wybranego przez Ciebie celu.

Trzeci ekran to ekran handlowy. Uruchamia się on tylko w bazach naziemnych lub na stacjach orbitalnych i za jego pośrednictwem dokonujesz transakcji handlowych. Ikony u dołu ekranu są tak czytelne, że chyba nie ma sensu ich tłumaczyć.

Ostatni ekran to właściwie gwóźdź programu. Otóż wyobraź sobie, że możesz opuścić swój statek i przejść się PIESZO po bazie naziemnej lub po stacji orbitalnej (tylko po nich!). W późniejszych etapach będziesz to nawet musiał zrobić, chcąc szczęśliwie ukończyć grę. Ekran ten przypomina trochę *Wolfenstein* czy też *Doom*. I tak, jak w podanych przykładach, jest to wówczas praktycznie strzelanina. Nie wszędzie, oczywiście, wolno używać broni, ale zaatakowany, zawsze możesz się bronić. W niektórych misjach będziesz musiał znaleźć delikwenta poszukiwanego listem gończym i dostarczyć go żywego lub umarłego (częściej umarłego) do Central Police w jednym ze światów Rady Stu. Natomiast najciekawsze czeka Cię pod koniec gry, kiedy to już spotkasz obiekty Obcych i zaczniesz je "zwiedzać" - ale o tym cicho sza...

Podsumowując, całość prezentuje się wyśmienicie. O czym jeszcze nie powiedziałem, gra wykorzystuje w trakcie lotu grafikę bitmapową (*Wing Commander, Privateer*), a więc efekt jest o niebo lepszy niż we *Frontierze*. W *Space* ma się wrażenie, że gra się w filmie! No, powiedzmy, prawie w filmie, bo jednak ograniczenia komputera są spore.

I jeszcze jedno - *Space* zrobiono nie tylko na IBM PC/386, ale także na Amigę 1200 oraz na Atari Falkon. Krótko mówiąc: hulaj dusza, piekła nie ma!

BOSS



STRATEGICZNA

386DX,40MHz 4MB,SVGA, SB	AGA, 4MB	Falkon, 4MB
--------------------------------	----------	-------------



Producent: U.S. Gold

Co prawda emocje spowodowane XVII Olimpiadą w Lillehammer dawno już minęły, ale ci wszyscy, którzy pragną wrócić do tych wspaniałych chwil, mogą sięgnąć po grę komputerową o tej właśnie tematyce.

Winter Olympics rozpoczyna się od ustalenia parametrów. Możesz się zdecydować na muzykę albo na efekty dźwiękowe. Jedno i drugie jest świetne, a ponieważ nie można uruchomić obu rzeczy na raz (niestety, to kolejny uszczerbek programu), więc proponuję najpierw spróbować z muzyką, a następnie z efektami. Tutaj także wybierasz, czy grasz solo, czy w duecie. Jeżeli grasz z kimś, to możesz ustawić obsługę na dwa joysticki. Następnie wybierasz, w jakim języku komputer ma się z Tobą komunikować i po ustaleniu parametrów potwierdzasz wybór klawiszem "Enter".

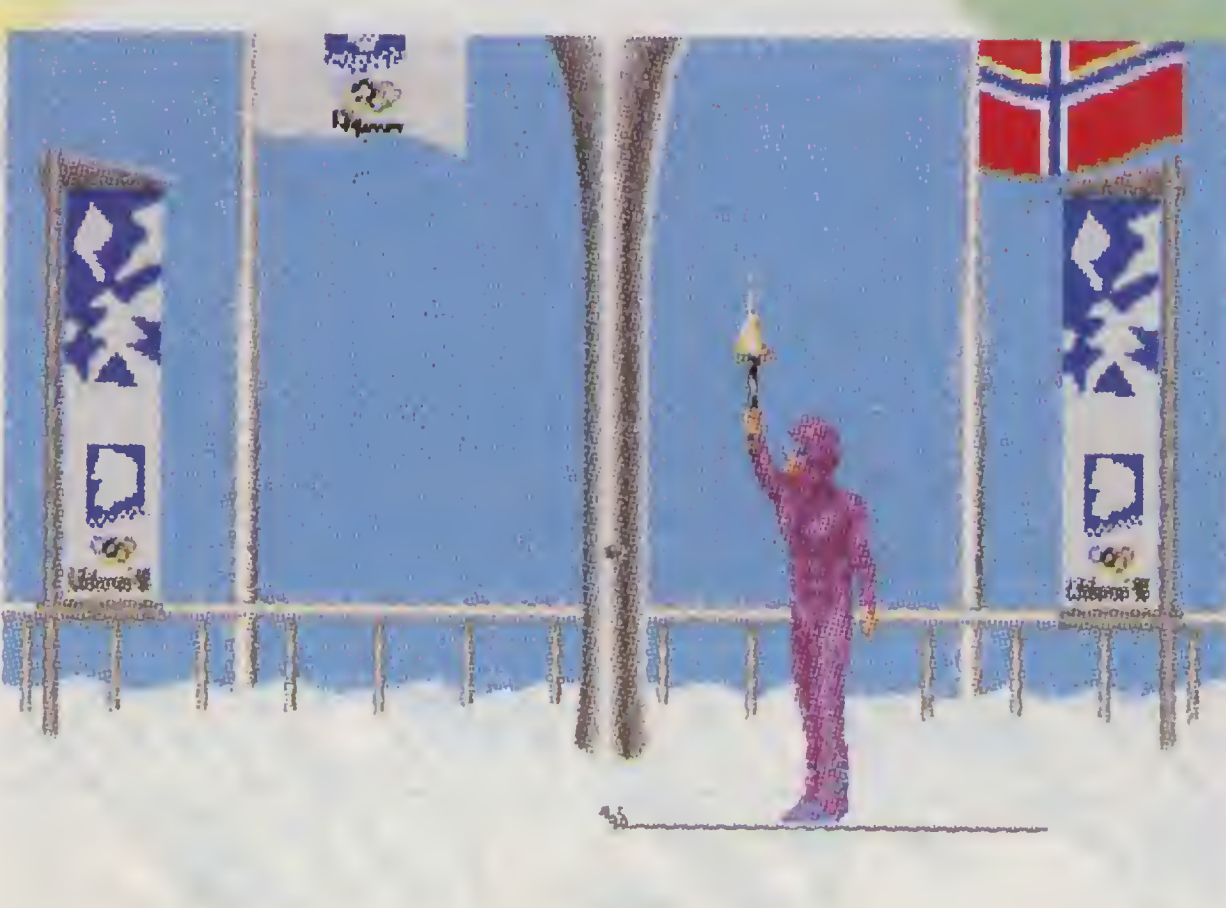
Teraz musisz zdecydować, czy chcesz najpierw potrenować (*Practice*), wziąć udział w mini-olimpiadzie (*Mini Olympics*), czy też w pełnej olimpiadzie (*Full Olympics*). W praktyce możesz wybrać dowolną z sześciu dyscyplin i ćwiczyć ją aż do znudzenia. W mini-olimpiadzie bierzesz już udział we wcześniej wybranych przez Ciebie dyscyplinach, walcząc z piętnastoma przeciwnikami. Pełna olimpiada to start w sześciu dyscyplinach. Są to:

- a) biathlon;
- b) zjazd, slalom, slalom gigant, super gigant;
- c) skoki na 90 lub 120 metrów;
- d) bobsleje cztero-, dwu- lub jednoosobowe;
- e) łyżwiarstwo szybkie, eliminacje, jazda na czas, wyścig.

Z tych sześciu dyscyplin oprócz biathlonu możesz wybrać np. slalom gigant zamiast zjazdu. Uzyskuje się to, przesuując joystick w dół, lub w górę.

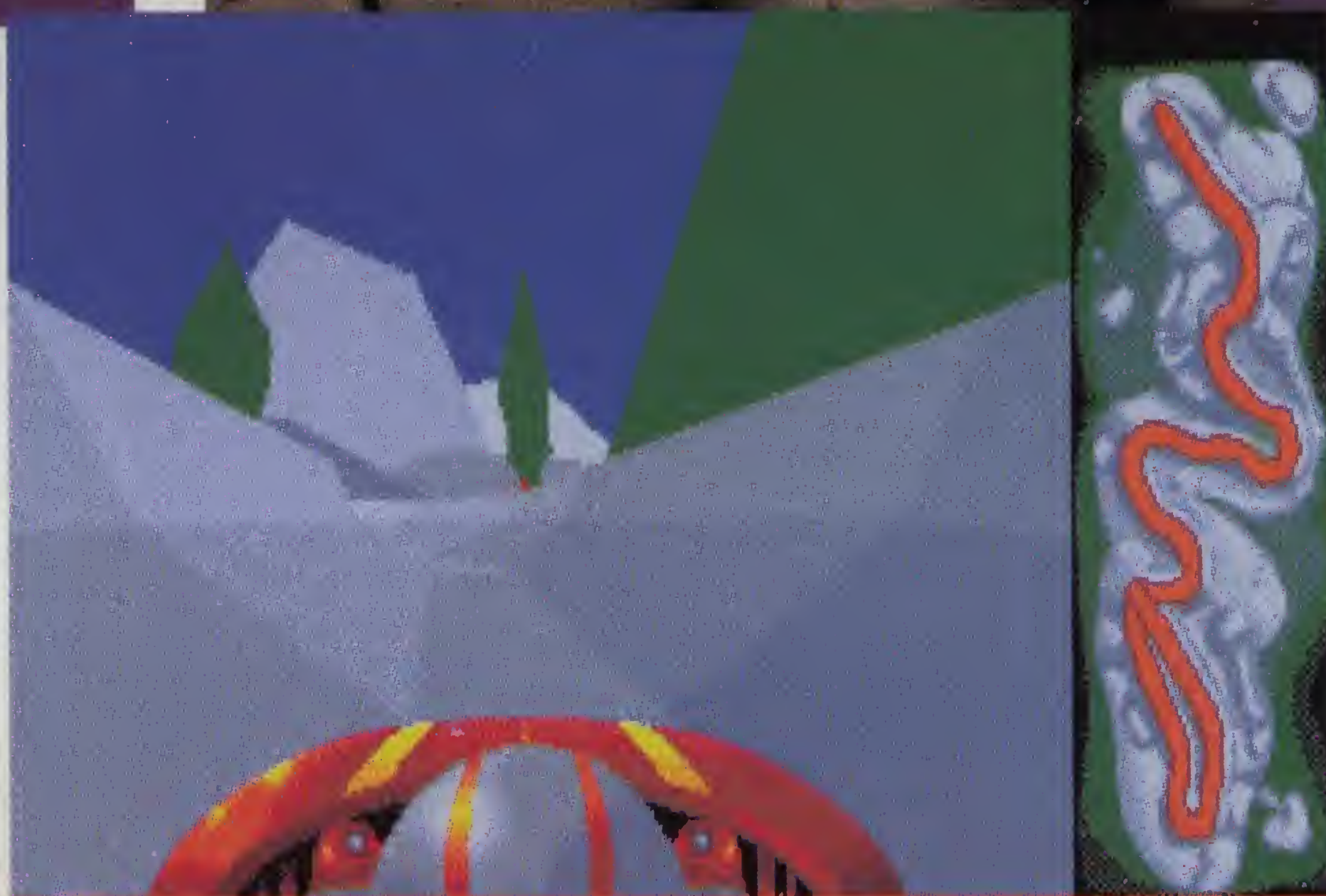
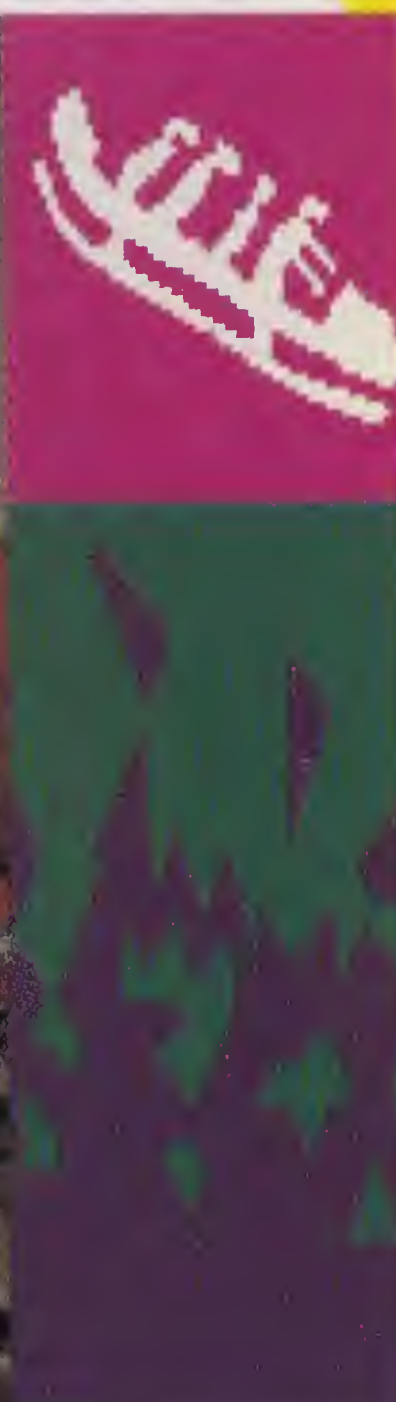
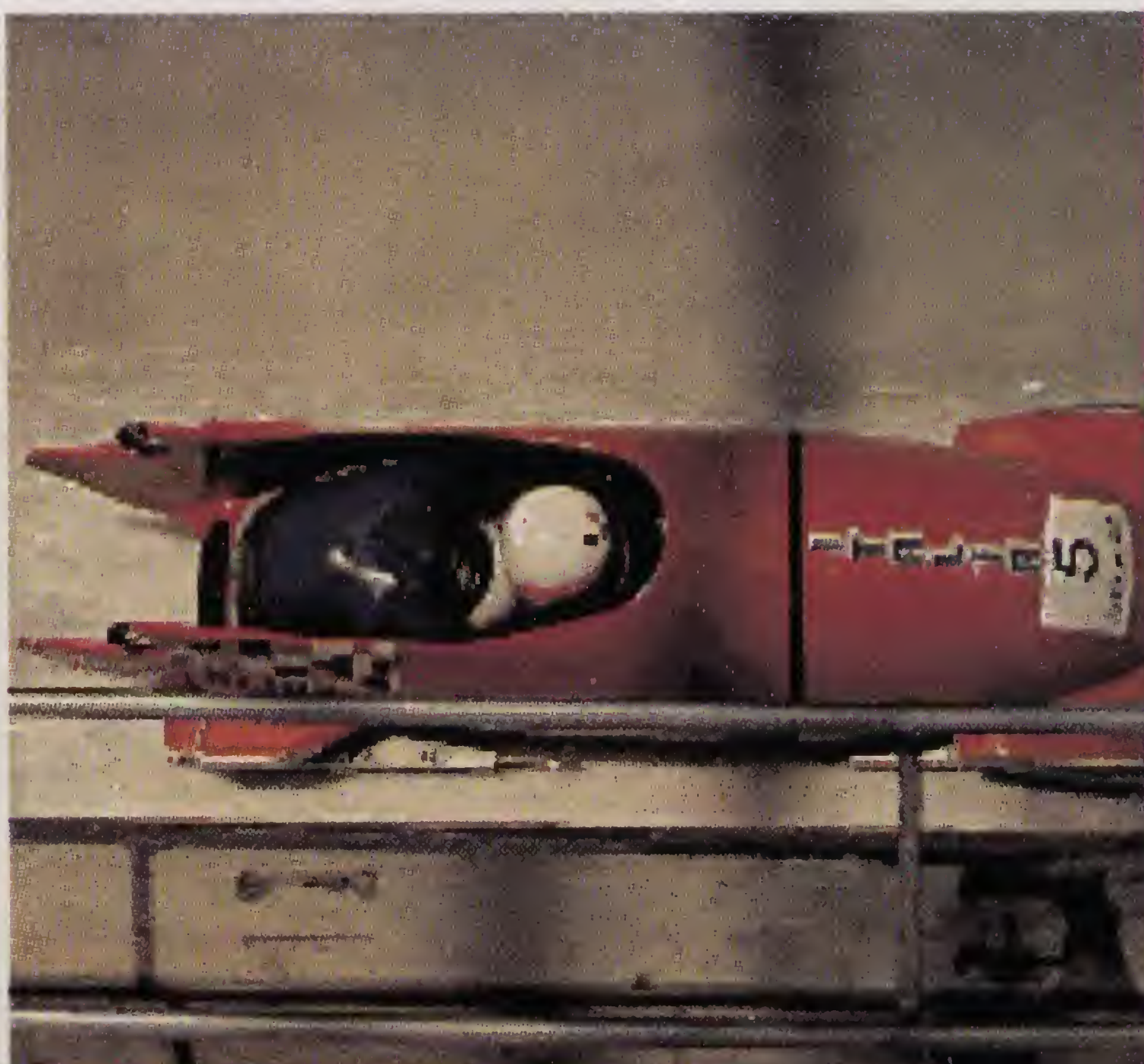
Teraz wybierasz rodzaj olimpiady, czyli klubową (*Club*), narodową (*National*) lub olimpijską (*Olympic*).

Pozostaje jeszcze wpisać swoje nazwisko, wybór narodowości oraz obsługę (joystick lub klawiatura). Jeśli wszystko już ustawiłeś, to w chwili, gdy komputer pyta o następnego zawodnika, wciśnij klawisz "Enter". Po tej czynności możesz obejrzyć zapalenie znicza olimpijskiego.



Jeżeli wybrałeś Full Olympics, to gra wygląda następująco. Na dobry początek biathlon. Tutaj wszystko zależy od wytrzymałości Twojej oraz joysticka. Musisz jak najszybciej ruszać joystickiem w lewo i w prawo, aby skala doszła do 100. Im większa szybkość, tym lepszy czas. Po przebiegnięciu odpowiedniego odcinka trasy stajesz przed pierwszym punktem strzeleckim. Tutaj gwarancją sukcesu jest wprawne oko. Musisz trafić w pięć punktów. Za każde chybienie otrzymujesz punkty karne. Teraz punktacja i zmiana dyscypliny - zjazd. Jest to, moim zdaniem, najprostsza z dyscyplin, gdyż nie trzeba machać joystickiem. Wystarczy tylko skierować go do przodu (większa szybkość) i odpowiednio kierować w lewo lub prawo. Musisz przy tym uważać, żeby nie ominąć żadnej chorągiewki, ponieważ od razu zostaniesz zdyskwalifikowany. Teraz znowu punktacja i wracasz do biathlonu. Tym razem trasa wynosi 4 kilometry. Zasada jest cały czas ta sama, zmienia się tylko punkt strzelecki, gdzie tym razem tarcze są dużo mniejsze. Kolejna dyscyplina to skoki. Musisz poczekać, aż uzyskasz zielone światło. Z prawej strony ekranu znajdują się narty. Muszą one być skierowane na wprost - gwarantuje to największą szybkość. Przy lądowaniu musisz wcisnąć fire w joysticku. Ćwiczenie czyni mistrza, z czasem na pewno będziesz osiągał dobre wyniki. Teraz znowu wracasz do biathlonu. Przed Tobą 9 kilometrów i znowu duże tarcze. Czwartą dyscypliną są bobsleje. W zależności od Twojego wcześniejszego wyboru sterujesz drużyną cztero-, dwu- lub jednoosobową. Jeżeli cztero- i dwuosobową, to musisz nabrać rozpędu (joy w lewo i prawo), a następnie wskoczyć do sanek (jedno wciśnięcie fire na jednego zawodnika). Musisz pamiętać o tym, że jeżeli dojedziesz do linii startu, a nie wszyscy zawodnicy będą w środku, to zostaniesz zdyskwalifikowany. Odległość do linii startu widnieje na tablicach u góry ekranu. Co do drużyny jednoosobowej, to wystarczy tylko na początku





się rozpędzić. Dalsza zabawa jest już taka sama, jak dla drużyny. Znajdujesz się w tunelu i musisz kierować sankami, zwłaszcza na zakrętach. Podpowiem, że wychodzenie na szczyty bandy dodaje prędkości, ale także jest bardzo niebezpieczne. Jeżeli nie dojedziesz szczęśliwie do końca, wówczas jest pokazana scenka z Twojego upadku i następuje, jak w poprzednich dyscyplinach, dyskwalifikacja. I znowu czas na biathlon - czyli 14 kilometrów i małe tarcze. Przedostatnią dyscypliną jest łyżwiarstwo szybkie. Tutaj również musisz używać joysticka. Jeżeli ustawisz wyścig na dwóch graczy, startujecie obaj jednocześnie. Ostatni dojeżdżający do mety

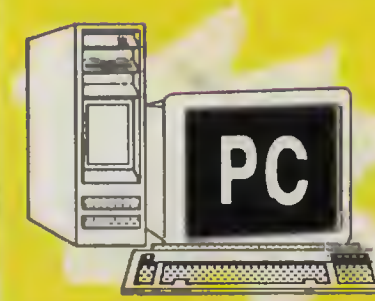
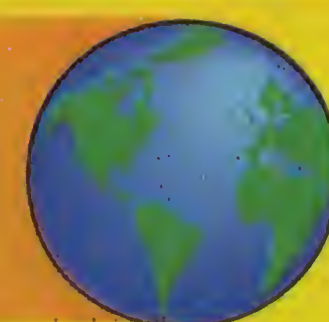
odpada. Zawody kończy biathlon - tym razem na 20 kilometrów i bez strzelania. Po zakończeniu ukazuje się punktacja całego biathlonu, a następnie miejsca w poszczególnych dyscyplinach oraz końcowe miejsce. Jeżeli wygrałeś choć jedną z dyscyplin, otrzymujesz medal. Jeżeli w końcowej punktacji zająłeś pierwsze miejsce, zostaje wciągnięta Twoja narodowa flaga.

Winter Olympics jest grą niezłą, szczególnie dla tych, którzy lubią męczyć joysticki (uwaga, bardzo łatwo go tu zniszczyć, więc jeśli żal Ci Twojej "wesołej pały", nie odpalaj tej gry). Grafika i muzyka nie są może rewelacyjne, ale zachowują przyzwoity poziom. Niestety, w grze nie ma polskiej

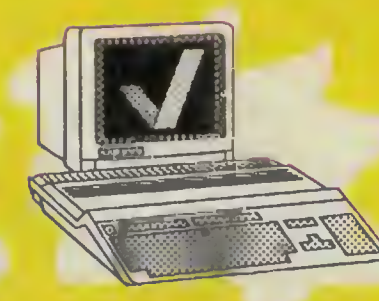
reprezentacji, co uważam za duży brak, ale mimo wszystko proponuję spróbować swoich sił w tej komputerowej Olimpiadzie Zimowej.

Arkadiusz Matczyński

ZRĘCZNOŚCIOWA



386



1 Mb RAM



ALIEN BREED II - Mapy

Kontynuacja z numeru poprzedniego

Komputer do zniszczenia

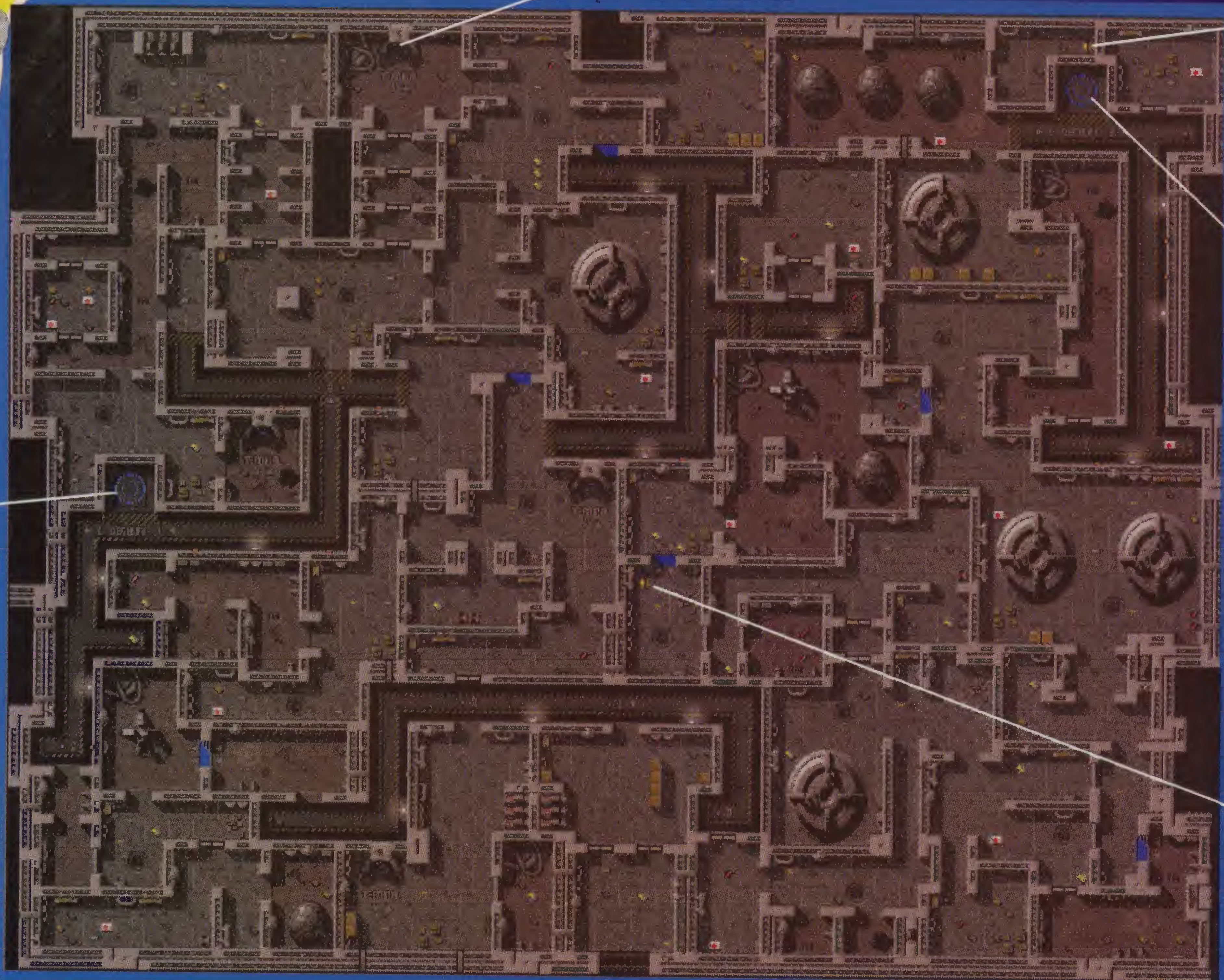
Dodatkowe życie

Winda tu

Dodatkowe życie

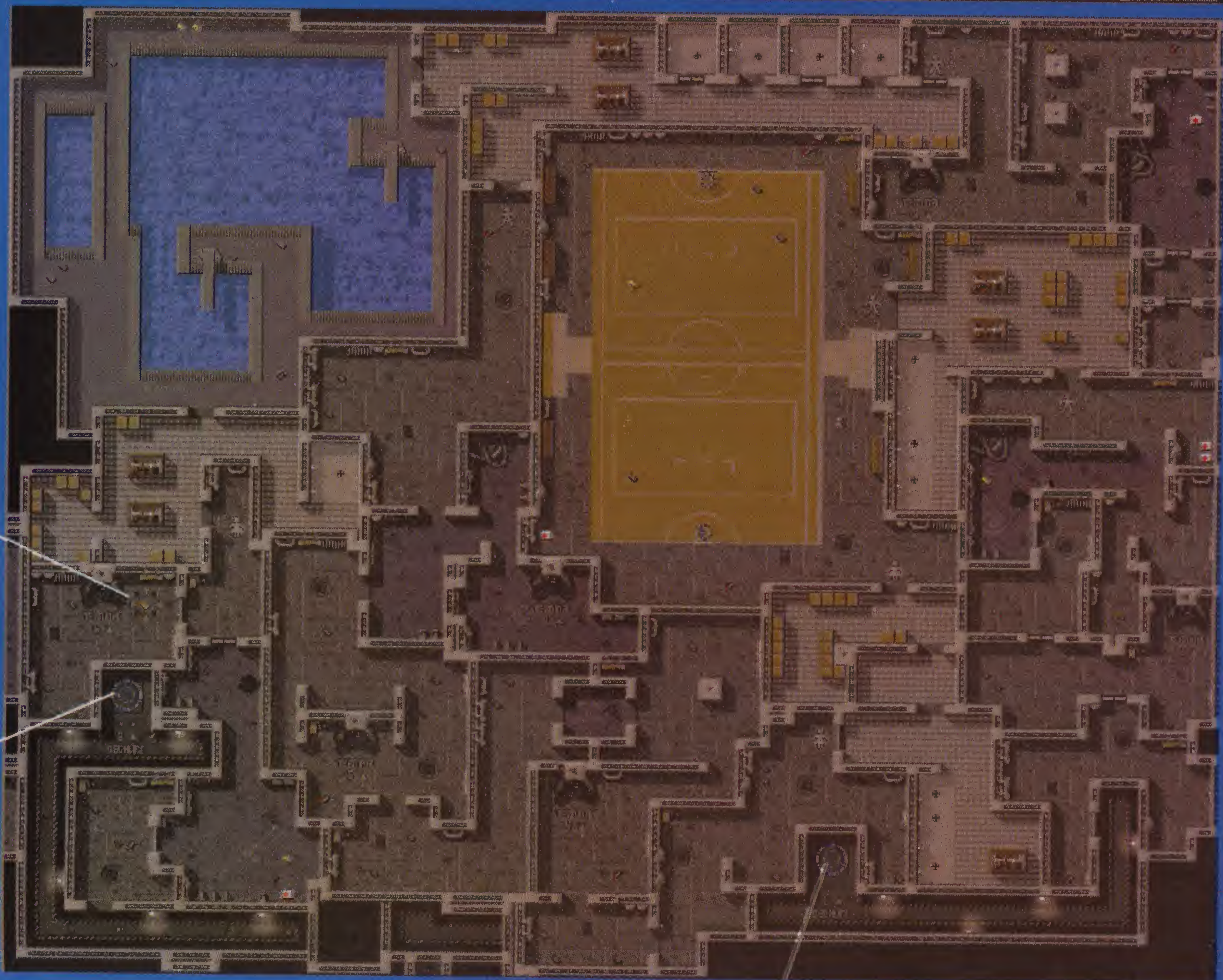
Miejsce startu

POZIOM 3



Decklift docelowy Złoty klucz

POZIOM 4



Decklift startowy



POZIOM 3

Budynek cywilny, piętro 2.

Należy zniszczyć komputer, który ma kontrolę nad statkiem-matką. Po "rozstrzelaniu" terminala komputerowego nr 1, całe piętro ulegnie zniszczeniu, trzeba więc szybko uciekać do windy.

Dobrze jest przed rozpoczęciem właściwej misji, najpierw obejść całe piętro, ponieważ znajduje się na nim dużo kart kredytowych oraz dwa dodatkowe życia.

POZIOM 4

Budynek cywilny, piętro 3.

Jest to piętro rekreacyjne. Należy znaleźć specjalny (złoty) klucz, który będzie użyty na następnym poziomie. Po jego odnalezieniu trzeba udać się do windy.

POZIOM 5

Budynek cywilny, piętro 4.

Na tym piętrze trzeba użyć wcześniej znaleziony klucz na

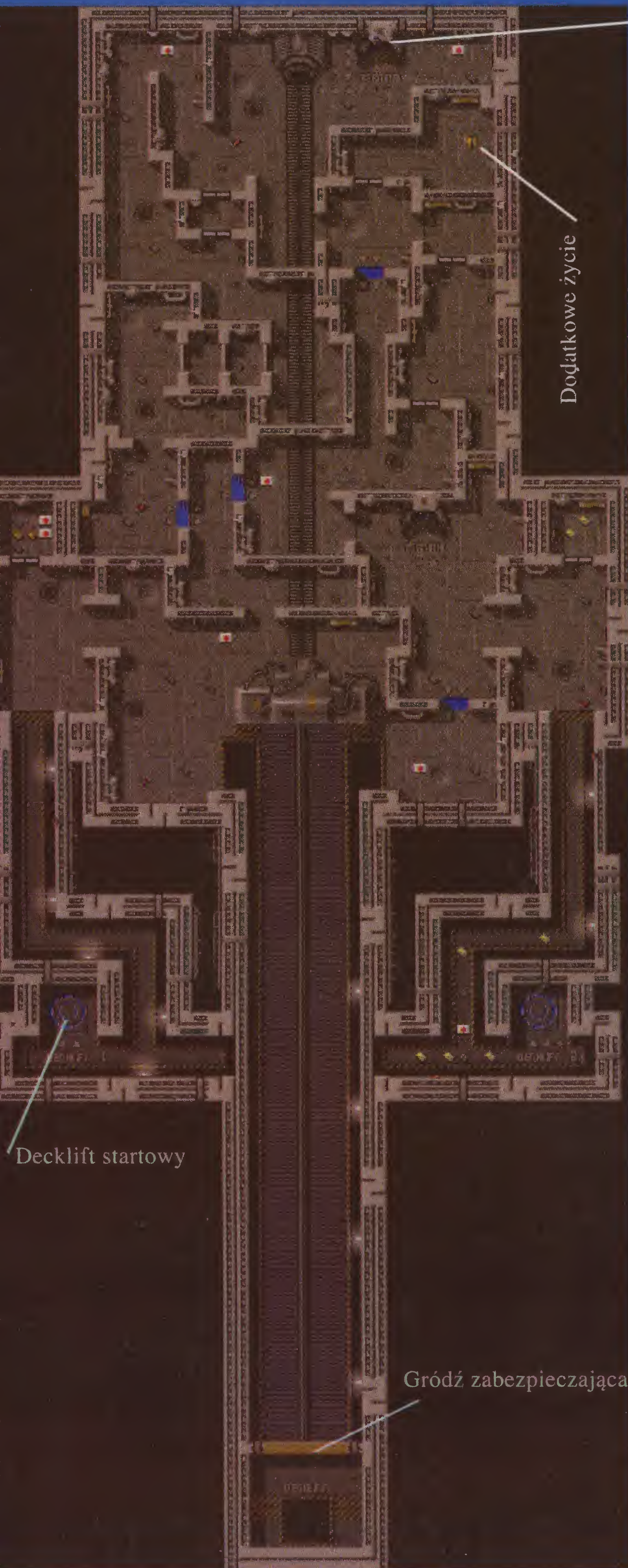
terminalu komputerowym nr 1 (wejść w czerwone kółeczko przy nim). W wyniku tej operacji zostanie uruchomiony system destrukcji piętra oraz system zabezpieczenia budynku naukowego od cywilnego. Należy więc szybko udać się do szybu, na sam jego dół. Gdy pancerne wrota będą się zbliżały, trzeba trzymać cały czas dżojstik wychylony w dół, aby w sekundzie, w której otworzą się drzwi zdążyć wejść do windy.

POZIOM 6

Tunel łączący budynek cywilny z naukowym.

Trzeba przebyć tunel jak najszybciej aby zdążyć przed jego zniszczeniem.

Jest wystarczająco dużo czasu aby pokusić się o przejście dolną drogą, gdzie znajduje się wiele kart kredytowych. Jednak trzeba mieć dużo kluczy, o wiele więcej niż można znaleźć w tunelu. Należy więc je mieć z poprzednich poziomów. Mapa na następnej str.



Dodatkowe życie

Komputer do którego trzeba użyć klucza.

Przycisk włączający system awaryjnej detonacji piętra.

Gródz zabezpieczająca

POZIOM 5



Winda ucieczki

Winda startowa

POZIOM 7

MAPY



ALIEN BREED II - Mapy

POZIOM 7

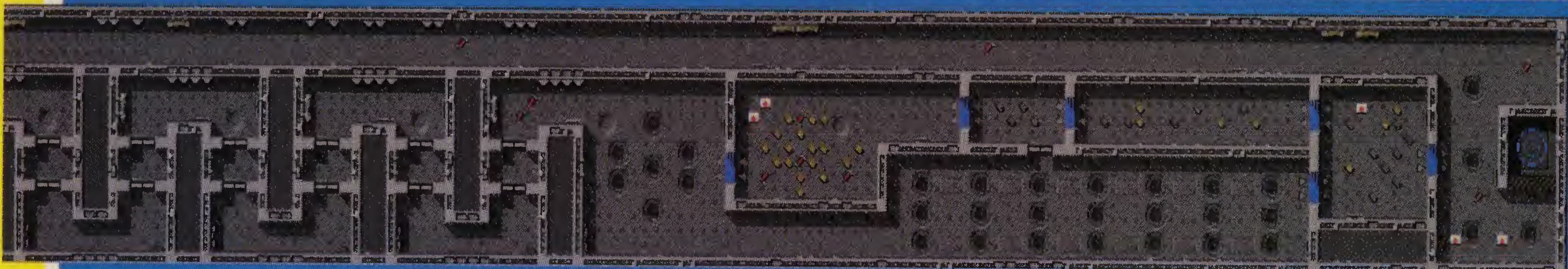
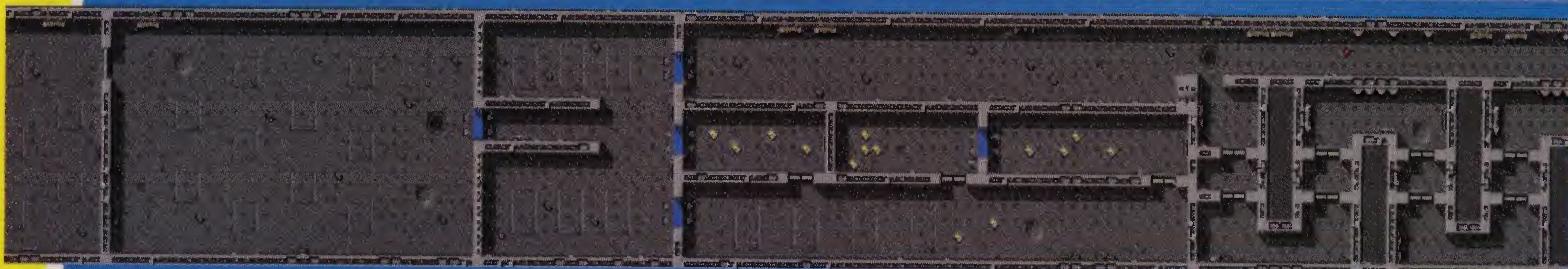
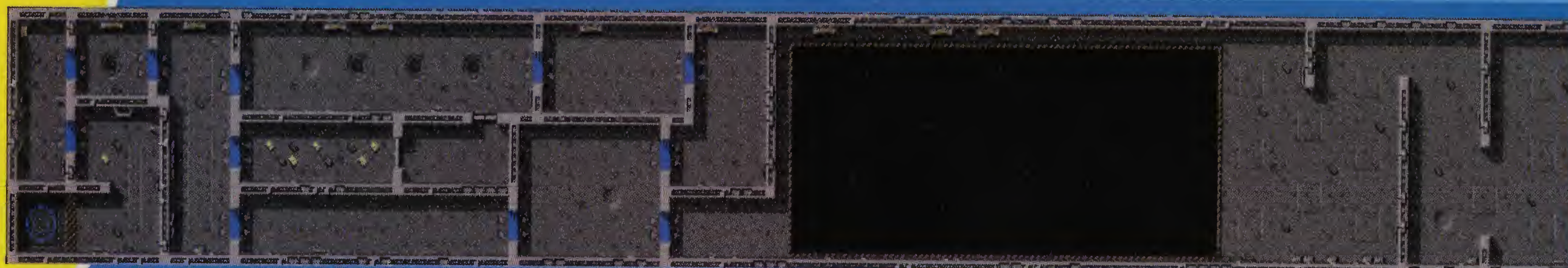
Budynek naukowy, piętro 4.

Na tym piętrze trzeba dojść do pomieszczenia testowania laserów i włączyć system awaryjnego niszczenia poziomu. Jego włącznik znajduje się obok działa w tymże pomieszczeniu. Potem szybko do windy. Mapa na stronie poprzedniej.

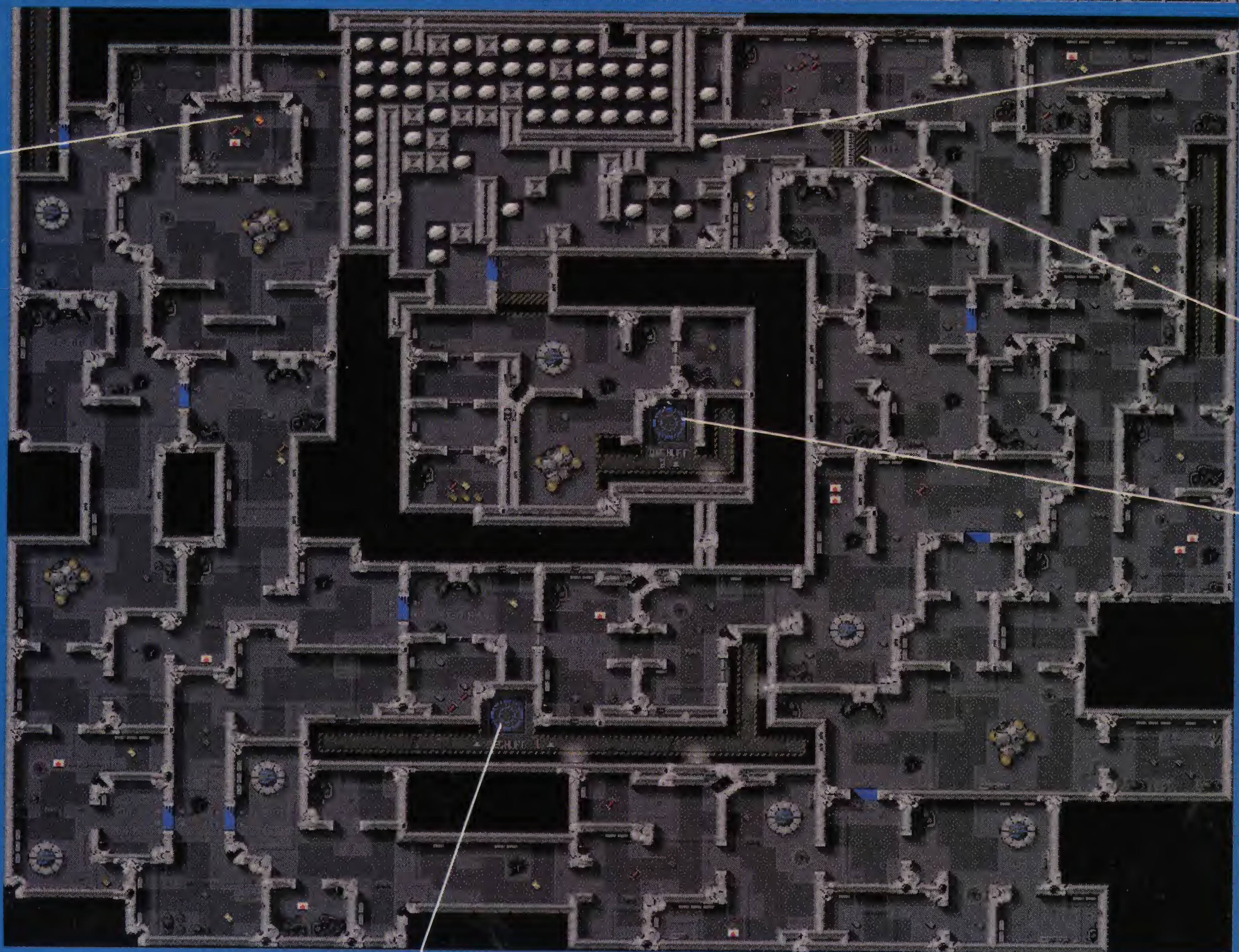
POZIOM 8

Budynek naukowy, piętro 3.

Trzeba znaleźć czerwony klucz, zabezpieczający przed wejściem do następnego poziomu. Po drodze do wyjścia na centralnej wyspie, za otwartymi pancernymi drzwiami znajdują się pojemniki z wysoce wybuchową substancją, trzeba je zniszczyć. Aby przeżyć wszystkie wybuchy należy być całkowicie wyleczonym.



POZIOM 6



Czerwony klucz

Wybuchowa substancja

Pancerne drzwi

Winda ucieczki

POZIOM 8



POZIOM 9

Budynek naukowy, piętro 2.

Znowu wyścig z czasem. Jednak zanim się rozpocznie należałoby udać się do pobliskiego terminala komputerowego i zakupić minimum dwa pakiety kluczy, gdyż na następnym poziomie jest ich za mało aby ukończyć misję.

POZIOM 10

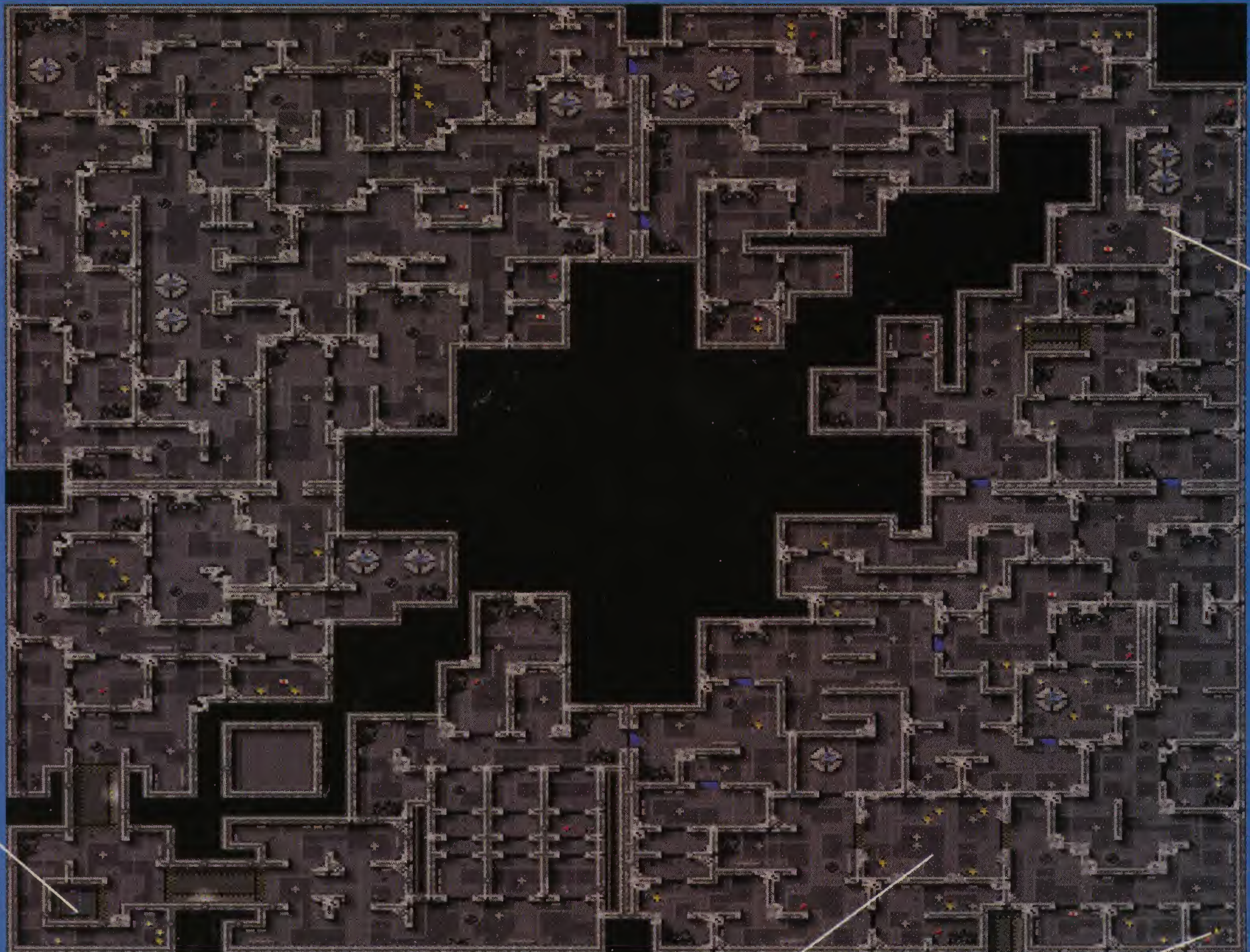
Budynek naukowy, piętro 1.

Na tym poziomie ucieka gaz stanowiąc zagrożenie dla tych ludzi, którzy jeszcze żyją. Trzeba usunąć uszkodzenie poprzez podpalenie wycieku. Aby tego dokonać należy posiadać miotacz ognia (Flamme Thrower). Jeśli nie jesteśmy w posiadaniu miotacza to należy nabyć go w terminalu komputerowym. (najniższa cena to 20000 kredytów).

POZIOM 9



POZIOM 10



Uciekający gaz

Winda początku i końca zadania



SUBWAR 2050

Producent: MicroProse



Czy nie masz czasem ochoty na zrobienie czegoś, o co nikt by Cię nie posądzał; co jest sprzeczne z Twoimi zainteresowaniami; o czym w normalnych warunkach nawet byś nie pomyślał? Mnie takie uczucie ogarnia, gdy ktoś próbuje mi wmówić, że coś lubię. Rozmowy takie są na tyle denerwujące, że unikam ich jak ognia. Niestety, jakiś tydzień temu szczęście mnie opuściło. Wpadł do mnie znajomy, który większość swojego czasu spędza przy różnego rodzaju symulatorach lotu lub przynajmniej na rozmowach o nich, a ja nie lubię tego typu zabawy. Nie ważne jakiej maści byłby to samolot i jak wyszukana byłaby grafika i animacja. Ten rodzaj gier po prostu mi nie odpowiada. Ten mój znajomy postanowił jednak dokonać rewolucji w moich poglądach. Długo namawiał, argumentował, przemawiał do rozsądku. Ze swojej strony opierałem się jak mogłem i prawie udałoby mi się pozostać niewzruszonym, gdyby nie jego ostatni, morderczy argument: "Nie lubisz, bo tak naprawdę nigdy nie grałeś w żaden symulator". Odpowiedziałem, że owszem grałem i to nie raz, nie wpłynęło to jednak na moją opinię na ten temat. "Nic Ci się nie stanie, jeśli spróbujesz raz jeszcze" - oświadczył znajomy Tym sposobem w moje ręce dostał się **Subwar 2050** firmy **Micro Prose**.

Program ten to symulator nowoczesnej... łodzi podwodnej. Ktoś mógłby powiedzieć, że nie ma to dużo wspólnego z symulatorem lotu. No cóż, może i miałby rację, ale jedyna rzecz, która tak na prawdę różni tę łódź od samolotu, to zamiana wskaźnika wysokości, na wskaźnik głębokości. Reszta to sprawa rozmieszcze-

nia poszczególnych ekranów kontrolnych w kabinie pilota oraz inny dominujący na ekranie kolor: zamiast błękitu nieba masz tutaj czerni morskiej otchłani. Zabawne, prawda? Żeby było jeszcze śmieszniej, powiem Ci, że prawie w ogóle nie spotkasz w **Subwar 2050** elementów tradycyjnej łodzi podwodnej: Twój kontakt z otoczeniem nie jest tutaj ograniczony już tylko do wskaźnika głębokości i sonaru, nie musisz zygzakować przed spadającymi bombami głębinowymi, ani też wypatrywać przez peryskop kolejnych celów do zniszczenia. Zresztą nawet nie masz peryskopu. Jego funkcje zastąpiła bowiem komputerowa projekcja sygnałów napływających z sonaru, która wyświetlana jest na monitorze w Twojej kabinie. Wszystko to razem daje w sumie dosyć unikalną mieszankę, która przynajmniej na początku nie różni się zbyt od **Wing Commandera**.

Wypada teraz powiedzieć, co spowodowało, iż trafiłeś do tej dziwnej łodzi podwodnej. Kryje się za tym całkiem trywialny powód: pieniądze. Posada pilota takiego pojazdu jest (a raczej będzie) dobrze płatnym zajęciem. I bardzo niebezpiecznym. Ale o tym za chwilę; tymczasem kilka szczegółów "historycznych".

Jest rok 2050 i surowce mineralne na Ziemi zaczynają powoli się wyczerpywać. Ponieważ czymś trzeba nadrobić te braki, rozpoczęto poszukiwania na dnie mórz i oceanów, a potem przystąpiono do budowy podwodnych kopalni. W szybkim czasie przemysł ten stał się bardzo dochodowym przedsięwzięciem. Rządy poszczególnych państw zaczęły przyznawać koncesje

na obszary wydobywcze różnym korporacjom. Walczącym ze sobą korporacjom, gdyż współzawodnictwo w tej dziedzinie osiągnęło nie spotykane gdzie indziej rozmiary. Twoja rola w całej tej sprawie może być niemała. Jako doświadczony pilot zostałeś zatrudniony przez jedną z firm wydobywczych i otrzymałeś rozkaz strzeżenia jej podwodnych instalacji. Zadanie wcale niełatwe, jak się przekonasz. W podwodnej rywalizacji wszystkie chwytaki są dozwolone: sabotaż, bombardowanie czy nawet zabójstwo - kolejność dowolna.

Na szczęście, masz czym odpowiedzieć. Wprawdzie Twoja łódź wyposażona jest jedynie w dwa rodzaje broni: rakiety i torpedy, trzeba jednak przyznać, że są one bardzo skuteczne. I nie obawiaj się, nie zardzewieją od długiego przebywania w słonej wodzie morskiej. Twoi szefowie zadają, abyś się nie nudził i raz po raz będą wysyłać Cię w kolejne misje. A masz ich w sumie blisko czterdzieści rozdzielonych pomiędzy cztery oddzielne kampanie rozgrywane się w wodach Arktycznych, północnym Atlantyku, Morzu Japońskim i Oceanie Spokojnym. Cele poszczególnych misji mogą być bardzo zróżnicowane, poczynając od wyprowadzenia stada wielorybów w otwarte morze (to taka nowoczesna odmiana pastuszka), poprzez atakowanie statków nawodnych, a na bombardowanie podwodnych instalacji przeciwnika kończąc.

To, co przyciągnęło mnie do **Subwar 2050**, to przede wszystkim nadzwyczajna wprost atmosfera programu. Niesamowite dźwięki rozchodzące się pod powierzchnią wody; echo sonaru, kompletna ciemność, cichy szum pracującego silnika, to wszystko sprawia, iż cały czas czujesz niebezpieczeństwo (i tony wody nad sobą). Jeśli oglądaliście **"Abyss"** (**"Otchłań"**), to wiecie, co mam na myśli. Wielki wkład w osiągnięciu tego efektu ma grafika. Trzeba powiedzieć, że podobnej jakości nie spotkasz w żadnym innym "podwodnym" programie. Przelot





(bo nie wiem, jak to inaczej nazwać) nad niesamowicie ukształtowanym dnem morza jest wręcz niepowtarzalny. Snop światła wyluskuje wówczas z ciemności takie kształty, jakich nigdy nie spodziewałbyś się ujrzeć na Ziemi. Wszystko, co spotkasz w wodzie: inne łodzie, wieloryby i rekiny, podwodne budynki czy nawet rozchodzące się na powierzchni fale, jest wspaniale cieniowane. Iluzja rzeczywistości naprawdę trafia tutaj do wyobraźni.

Nie daj się jednak ponieść widoczkom, gdyż chwila nieuwagi może kosztować Cię życie. Do momentu zakończenia wszystkich przeciwników skup się raczej na obserwowaniu przyrządów pokładowych. Znajdziesz ich w kabinie kilka. Po lewej znajduje się ekran przedstawiający charakterystykę aktywnego punktu nawigacyjnego (WAYPT). Podana jest tutaj głębokość, na której się on znajduje (DEPTH) oraz odległość (RANGE) i położenie w stosunku do Twojej łodzi (BEARING). Ekran środkowy przedstawia dane aktywnego celu. Są to: odległość i położenie (jak wyżej), rodzaj danej jednostki (TYPE), jej przynależność (RATING - czyli swój, czy nieprzyjaciel), kurs (COURSE) oraz prędkość (SPEED). Ekran prawy podaje informacje o aktywnej w danej chwili broni i stanie sonaru. Powyżej tych trzech monitorów umieszczony jest jeszcze jeden niewielki ekran. Znajdziesz tam dane na temat Twojego kursu, zanurzenia, ustawienia przepustnicy oraz prędkości.

Na najważniejszy element gry, walkę, składają się podobne elementy, jak w symulatorach "powietrznych": odnalezienie przeciwnika, wybór broni, naprowadzenie na cel i strzał. W **Subwar 2050** nie ma problemu z doбором broni, gdyż jak mówiłem, są jej tylko dwa rodzaje. Gdy atakujesz rakietami, musisz poczekać aż cel otoczony zostanie czerwonym rombem, a dziób będzie wskazywał dokładnie na przeciwnika. Jeśli nie spełnisz tych warunków, możesz spudłować, gdyż

rakiety nie posiadają żadnych systemów automatycznego naprowadzania. Z torpedami, które wyposażone są w coś takiego, sprawa jest prostsza, gdyż czekasz tylko do momentu nacielenia rombu na przeciwnika i możesz strzelać.

Dużą rolę w podwodnych zmaganiach odgrywa... hałas, który robisz. Im głośniejszy jesteś, tym łatwiejszy cel stanowisz dla przeciwników. Aby maksymalnie się wyciszyć, musisz znacznie ograniczyć prędkość i poprzestać jedynie na bardzo delikatnym manewrowaniu. W celu ukrycia się przed przeciwnikiem możesz także wykorzystać podwodne prądy ciepłej i zimnej wody symbolizowane przez zieloną i czerwoną siatkę. Sonar nie może penetrować wód o różnej temperaturze, wystarczy więc, że cały czas będziesz manewrował w wodzie, która ma inną temperaturę, niż ta, w której znajduje się Twój przeciwnik, a przeciwnik nie wykryje Twojej obecności. Co więcej, jeśli Twoim śladem podąża torpeda, a normalne środki pozbycia się jej, czyli wystrzelenie wabika (DECOY) lub dzikie manewrowanie, nie pomogły, możesz zastosować tę technikę. Często jest ona skuteczna. Informacje o tym, jak jesteś głośny, otrzymasz obserwując barwny pasek umieszczony w prawym, dolnym rogu ekranu. Kolor czerwony oznacza, iż zdecydowanie za mocno Cię słychać, żółty - wszystko w porządku.

Ostatnia rzecz, na którą warto zwrócić uwagę, to sonar. Ma on dwa tryby pracy: aktywny (ACTIVE) i pasywny (PASIV). Aby zidentyfikować obce jednostki, używaj pierwszego trybu. Należy się nim posługiwać bardzo ostrożnie, gdyż stajesz się wówczas bardzo łatwym celem dla nieprzyjaciela. Musisz tak dobrać tryby pracy, aby wykryć przeciwnika, samemu pozostając nieuchwytnym.

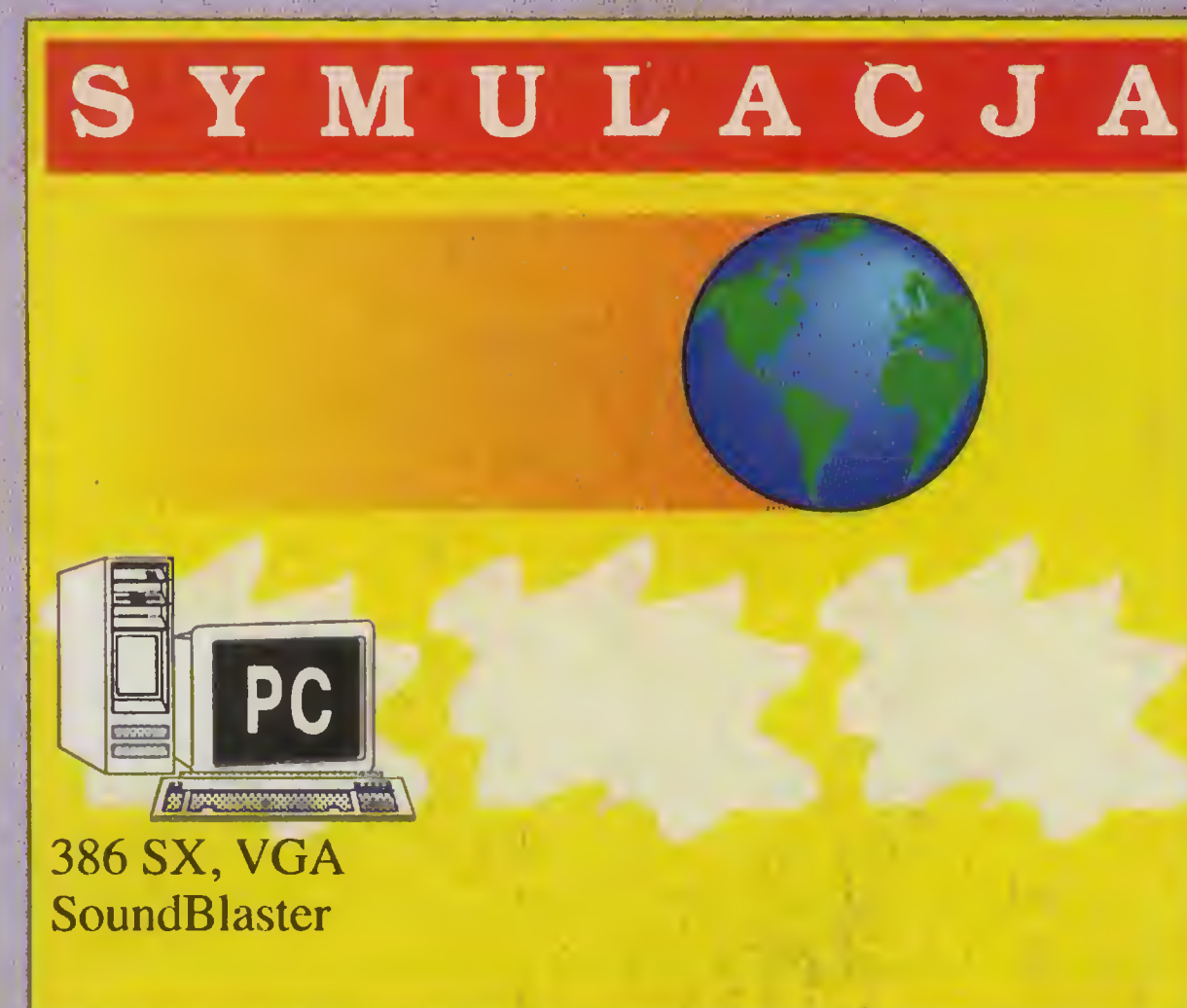
Na zakończenie wypada mi tylko podsumować temat. **Subwar 2050** to symulator, a jak już mówiłem, nie jestem ich zagorzałym wielbicielem. Moje obiekcje do gier tego typu biorą się stąd, iż nigdy nie jestem pewien, co widzę na ekranie. Nieważne ile czasu spędzam przy grubych instrukcjach wyjaśniających techniki walki, czy funkcjonowanie urządzeń pokładowych. Gdy przychodzi do starcia, momentalnie się gubię. O ile do niego w ogóle dochodzi, ponieważ z reguły zaraz po starciu zapominam, jaki jest cel poszczególnych misji. Skutek jest taki, że spędzam przed komputerem kilka minut, latając bez wyraźnego

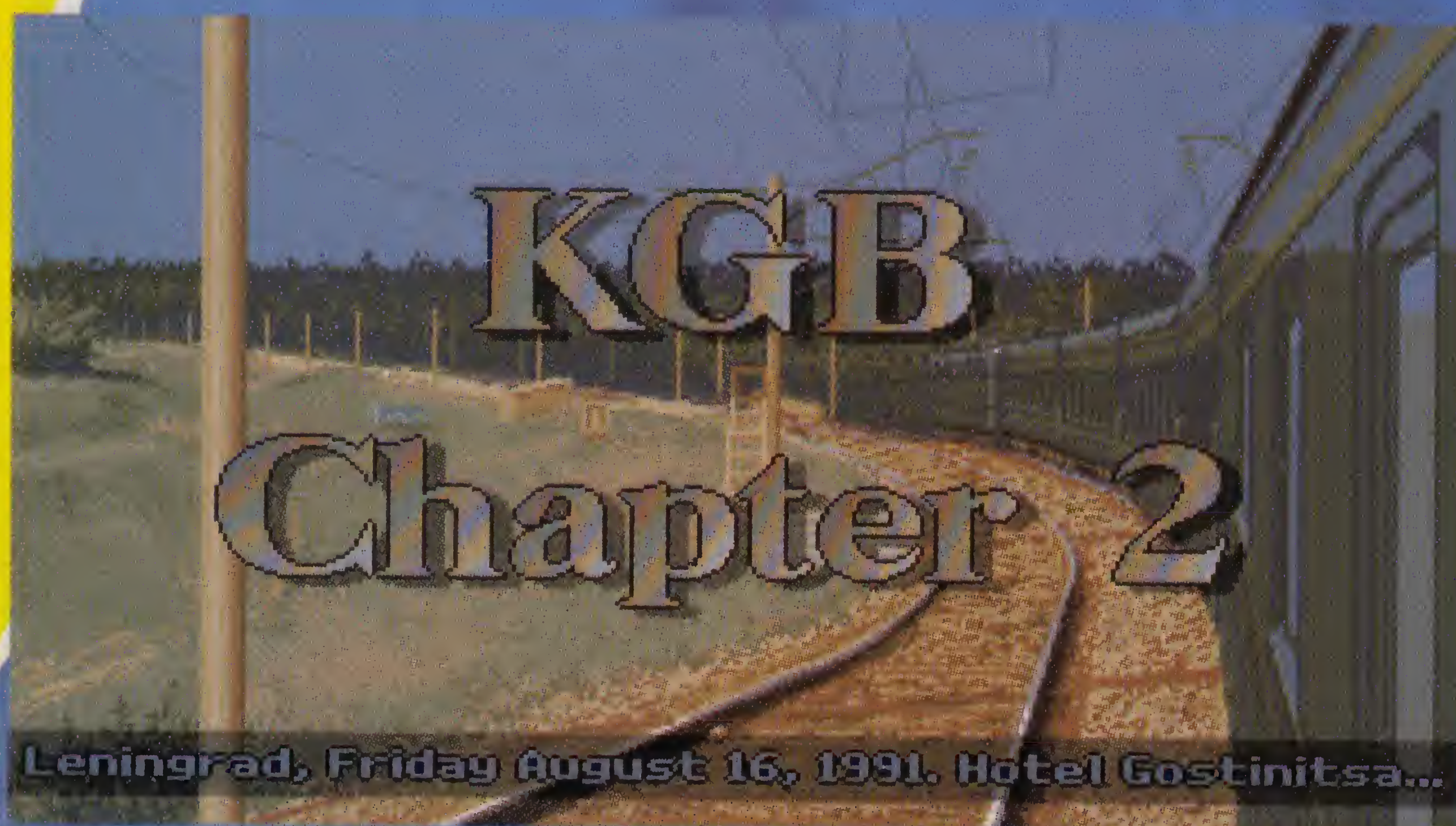
sensu tu i tam i zastanawiając się, co ja w ogóle robię. Grając w **Subwar 2050** również się pogubiłem. No cóż, trzeba się chyba urodzić ze smykałką do tego typu gier. Niemniej muszę uczciwie powiedzieć, że gra jest faktycznie warta poświęcenia uwagi. Głównie, o czym już wspominałem, ze względu na unikalną oprawę graficzną. Na uwagę zasługuje także niekonwencjonalna fabuła oraz wspaniały klimat gry. Wszystko to sprawiło, że mój znajomy w pewnym sensie postawił na swoim. Co prawda nie przekonał mnie do symulatorów w ogóle, ale dzięki poznaniu **Subwar 2050** nabrałem do tego gatunku respektu.

KLAWISZOLOGIA

- 1 - MAPA
- 2 - STAN TECHNICZNY ŁODZI
- 3 - PRZEGLĄD PODWODNYCH INSTALACJI
- 4 - ROZKAZY Z ODPRAWY
- 8 - NAPEŁNIANIE ZBIORNIKÓW BALASTOWYCH WODĄ
- 9 - ZRÓWNOWAŻENIE BALASTU
- 0 - OPRÓŻNIANIE ZBIORNIKÓW BALASTOWYCH
- M - MAPA
- W - ZMIANA AKTYWNEGO PUNKTU NAWIGACYJNEGO (WAYPT)
- S - TRYB PRACY SONARU
- D - WYSTRZELENIE WABIKA
- H - WŁĄCZENIE / WYŁĄCZENIE EKRANU CELOWANIA
- ENTER - ZMIANA AKTYWNEGO CELU
- SPACE - ZMIANA AKTYWNEGO UZBROJENIA
- + - ZMIANA CIĄGU
- [- 1/3 CIĄGU
-] - 2/3 CIĄGU
- F1 - WIDOK Z KABINY
- F2 - WIDOK Z KABINY BEZ PRZYRZĄDÓW
- F3 - WIDOK NA TWOJĄ ŁÓDŻ
- F4 - F6 - WIDOK TY-CEL
- F7 - WIDOK CEL-TY
- F8 - WIDOK Z POZYCJI CELU

Piotr Orcholski





Producent: Cryo & Virgin Games

Zgodnie z obietnicą zapraszam na drugą część opisu do gry **KGB**. Ostatnio rozstaliśmy się z naszym bohaterem kapitanem Maksymem Rukowem w gabinecie Gałuszki, gdzie zdawał relację z wyników swego śledztwa. Dzisiaj kolejne przygody asa wywiadu. Zaczynamy.

Rozdział II

Znajdujesz się w pokoju hotelowym. Możesz zapoznać się z przedmiotami, które posiadasz w swojej kieszeni (**Inventory**). Niedługo zadzwoni telefon. Odbierz go i odpowiedz na pytanie zgodnie z prawdą. Następnie udaj się do łazienki (drzwi w głębi po lewej stronie), zapal światło. Nad lustrem świeci się jarzeniówka. Tam też znajduje się kartka. Weź ją i przeczytaj. Okazuje się, że informacja jest zapisana szyfrem. Wyjdź z łazienki i zadzwoń do KGB do Moskwy, prosząc Guzenkę. Pomoże Ci rozszyfrować wiadomość. Zgodnie z rozkazem wyłącz i włącz światło trzy razy, a następnie zadzwoń pod numer 37452. Po wykonaniu zadania zejdziesz na dół. Twój aparat okaże się zepsuty (jak nie wierzysz to zrób zdjęcie portierowi), ale i tak będzie przydatny. Wyjdź przed hotel i obejrzyj budkę telefoniczną (teoretycznie nic się nie stanie, jednakże poznasz numer telefonu, który później będzie potrzebny). Idź do Departamentu 7. Zostaw zebrane przedmioty przed wejściem do budynku KGB poza kartą identyfikacyjną (legitymacja) i pieniędzmi. Jest to konieczny zabieg, ponieważ strażnik w budynku będzie Cię kontrolował i skonfiskuje wszystkie rzeczy. Legitymację pokaż portierowi i powiedz, że jesteś oczekiwany przez pułkownika Kuźniecowa. Portier

sprawdzi Twoją wiarygodność i wypisze Ci przepustkę, którą następnie musisz pokazać strażnikowi na parterze i na pierwszym piętrze. Znajdziesz się teraz w gabinecie Kuźniecowa. Musisz uważać na to, co mówisz, bo możesz zostać wyrzucony i zakończyć swoją karierę. Najlepiej zapytać go o udzielenie informacji w sprawie śledztwa lub o pozwolenie na rozmowę z oficerami. Po zakończeniu rozmowy zostaniesz odprowadzony przez strażnika i znajdziesz się w pokoju majora Agabekowa. Kiedy wejdiesz, wyrzuci cygaro do kosza i powie Ci, że musi skończyć ważną pracę. Obejrzyj sobie gabinet, głównie numery telefonów. Nie próbuj jednak z nich dzwonić, bo i tak Ci nie pozwoli. Po kilku minutach skończy pracę i możesz mu zadać kilka pytań. Następnie udaj się do gabinetu Czapkina (drzwi w głębi po lewej stronie) i stąd zadzwoń do Agabekowa. W trakcie rozmowy używaj wyłącznie wszystkich pierwszych odpowiedzi. Po zakończeniu rozmowy wyjdź z powrotem na korytarz i czekaj, aż Agabekow wyjdzie. Teraz szybko do jego gabinetu (środkowe drzwi po lewej stronie). Weź z kosza cygaro, a następnie wracaj na korytarz. Idź teraz do kapitana Drobicy (pierwsze drzwi na lewo) i po sprawdzeniu numerów telefonów zadaj mu kilka pytań. Teraz możesz opuścić budynek KGB i pozbierać pozostawione przed budynkiem rzeczy. Jedź do parku Ładoga. Idź w lewo i na ławce połóż mikrofon. Ukryj się za drzewem i włącz nagrywanie w magnetofonie. Pięć minut po trzeciej spotkają się tutaj Romeo i Sawczenko. Musisz odczekać, aż obaj opuszczą to miejsce. Teraz szybko wyłącz magnetofon, weź mikrofon z ławki i idź w prawo. Zobacysz Saw-

enzenkę kierującego się w stronę metra. Podążaj za nim i na stacji ukryj się za drzwiami. Zobacysz, że Sawczenko spotkał się z Czapkinem. Po ich rozstaniu podążaj nadal za Sawczenką (follow Romeo's contact). Dojdzie on do magazynu. Teraz używając zepsutego aparatu, przez teleobiektyw odczytaj szyfr otwierający drzwi. Poczekaj, aż Sawczenko opuści magazyn, a następnie wpisując znany szyfr (14C9A) wejdź do środka. Wewnątrz weź z biurka walizkę, wyjmij z niej kasety wideo i obejrzyj je. Odłóż wszystko z powrotem na miejsce. Przejdź teraz do drugiego pomieszczenia. Ustaw nagrywanie w magnetofonie i połóż go na ziemi. Skieruj się w lewe drzwi do biura. Połóż mikrofon na biurku. Wróć z powrotem do pomieszczenia, w którym zostawiłeś magnetofon i wejdź po schodach na strych. Otwórz okno (używając opcji **look**, a następnie **unlock it**), zejdziesz na dół i opuść magazyn. Wejdź do baru (drzwi w głębi po lewej stronie). Wewnątrz skieruj się w lewe drzwi, a potem dalej do góry po schodach na poddasze. Tutaj także otwórz okno, powtarzając te same czynności. Zejdziesz po schodach o jedno piętro i przejdź przez znajdujące się tam drzwi. Znalazłeś się w łazience. Otwórz okno i wyjdź przez nie. Teraz jesteś w tylnej części, na bocznej uliczce. Spróbuj wejść z powrotem przez małe okno od WC. Akurat ktoś się tam znajduje i poinformuje Cię, że masz czekać na swoją kolej. Wyproszony wyładowałeś ponownie na ulicy. Schowaj się w alejce i czekaj, aż zobaczysz samochód wjeżdżający do garażu. Teraz uliczką wracaj na przód magazynu. Nie wracaj przez WC, bo zostaniesz rozpoznany przez barmana i nie będziesz tu już więcej wpuszczony. Schowaj się za drzwiami baru i czekaj. Do magazynu wejdzie Obukow. Za kilka minut opuści go, a wtedy idź za nim. Doprowadzi Cię do hotelu Siewiernaja Zwiezda. Wejdź do środka. W barze Obukow spotka się z Agabekowem. Wkrótce wyjdą do holu. Śledź ich, przysłuchując się rozmowie. Kiedy skończą, idź za Abekowem i obserwuj jego odjazd. Następnie wróć do magazynu (go to warehouse) i idź mroczną uliczką na tyły. Tam wejdź przez okno do WC, na korytarz i schodami na poddasze. Wyjdź przez okno na dach, a następnie przejdź do drugiego budynku, do magazynu. Ze strychu zejdziesz na dół do pomieszczenia, w którym zostawiłeś magnetofon i ukryj się za skrzyniami. Niedługo usłyszysz rozmowę, której bohaterem będzie



Sawczenko. Za chwilę przejdzie obok Ciebie Obukow, a następnie wróci i opuści magazyn. Weź magnetofon, podłącz słuchawki, przewiń taśmę do początku i wysłuchaj nagranych tam rozmów. Po zakończeniu, nie cofając taśmy, odłącz słuchawki, nastaw nagrywanie, zostaw magnetofon na ziemi i tą samą drogą, którą przybyłeś wracaj do swojego hotelu. Idź do alejki za hotelem. Tam około godziny 7:00 zjawi się Twój informator (teoretycznie powinien być o 7:00, ale jeśli się spóźnisz, to na Ciebie poczeka). Hasłem rozpoznawczym jest *"Cut - throat"*. Pokaż mu swoją legitymację. Teraz zada Ci kilka pytań związanych z taśmami. Odpowiadaj kolejno: *"Just the remains of a Cuban cigar"*, *"Mechulaiev and Sawczenko"*, *"Yakuchev"*, *"Victor Matsnev handles..."*, *"Crack..."*, *"Agabekow"*. Teraz Twoja kolej. Wypytaj go o oficerów Departamentu 7 i wszystko, co Cię interesuje. Wkrótce powie Ci, że masz jeszcze jedno pytanie. Zapytaj: *"Shall we meet again?"*. Umówi się z Tobą na następny dzień. Idź do swojego pokoju i czekaj do godziny 7:30, kiedy to przyjdzie Twój kontroler - major Sawinkow. Nie przyjdzie sam. Towarzyszyć mu będzie trup. Porozmawiaj najpierw z majorem, a następnie obejrzyj przyniesione zwłoki. Znajdziesz zdjęcie, płaszcz i kapelusz. Obejrzyj zdjęcie, a kapelusz i płaszcz włóż na siebie. Ciało przeciągnij do łazienki. Powiedz majorowi, że przy zwłokach znajduje się numer telefonu, który znasz. Jest to numer budki telefonicznej znajdującej się przed hotelem. Zadzwoń więc pod ten numer i odpowiadaj w kolejności: *"Yes"*, *"Come up"*, *"Come up"*. Zgaś światło i czekaj, aż ktoś zapuka do drzwi. Powiedz, żeby wszedł. Sawinkow schowany za drzwiami obezwładni go. Opowiedz teraz wszystko majorowi i wypytaj go o szczegóły. Przesłuchano przybysza, a następnie udzieli Ci dalszych instrukcji. Po jego wyjściu poczekaj pięć minut. Wynieś ciało z łazienki i przeciągnij je na korytarz do

ostatnich drzwi po lewej stronie. Zapal światło. Na łóżku znajduje się butelka z wódką. Oblej nią nieboszczyka, a butelkę zanieś pijanym do alejki przed hotelem. Teraz wróć z powrotem do nieboszczyka. Wyrzuć go przez okno. Zgaś światło i zejdź do recepcji. Powiedz portierowi, że ktoś hałasuje po nocy. Pójdzie to sprawdzić, a Ty w tym czasie zabierz z recepcji wózek inwalidzki. Idź do alejki i połóż zwłoki na wózek. Następnie przejedź wózkem w lewo. Poczekaj, aż policjanci pójdą, a potem ciało wrzuć do kanału. Wróć do swojego pokoju i czekaj do 9:35, kiedy to przyjdzie Sawinkow. Wysłuchaj jego instrukcji. Gdy Cię opuści, jedź do hotelu Sjewiernaja Zvezda. Wejdź do bufetu i porozmawiaj z Nataszą, która stoi obrócona tyłem. Zapytaj o pokój 304 i o Tamarę. W tym samym momencie wejdzie Tamara. Zapytaj ją o jej pokój i powiedz, że interesuje Cię pokój 304. Następnie powiedz, że zastanowisz się nad jej propozycją. Teraz zobaczysz wchodzących Greenberga i Wallace. Najpierw porozmawiaj z Wallace - z kobietą siedzącą po prawej stronie. Przyznaj się do znajomości z Greenbergiem. Weź od niej dolary i wypytaj o wszystkie informacje. Teraz wróć do bufetu i porozmawiaj z Greenbergiem siedzącym po lewej stronie. Zaproponuj wymianę informacji. Na jego pytania odpowiadaj kolejno: *"Sawinkow"*, *"Ladoga Park..."*, *"I've never heard of Protopopov"*. Teraz Ty zadaj mu pytania. Nie bierz od niego pieniędzy. Gdy pożegnasz się z nim, podejdź do Tamary. Pokaż jej pieniądze i udajcie się do pokoju. Zapłać jej i powiedz, że chcesz zadać kilka pytań. Zapytaj o numer drugiego pokoju. Będzie Cię to jeszcze kosztowało, ale zapłać i wyjdź. Udaj się windą na czwarte piętro. Przeszkodzi Ci w tym kobieta. Powiedz, że idziesz do pokoju 416 i daj jej pieniądze. W pokoju obejrzyj łóżko i lustro. Na stole leży popielniczka. Zbij nią lustro. Ukaże się dziura, przez którą musisz przejść. Weź zdjęcie z szafki i obejrzyj je.

Wyjdź z hotelu i jedź do magazynu. I znowu przez boczną uliczkę, przez okno do ubikacji, poddasze, na dach. Idź do pokoju z magnetofonem i przesłuchaj nagrania. Wróć do hotelu, do swojego pokoju. Przewiń taśmę do początku, odłącz słuchawki i połóż się spać. O 6:30 obudzi Cię Czapkin z bronią w ręku. "Poprosi" Cię o pójście z nim do łazienki. Lepiej go posłuchaj. Tam odpowiedz: *"I'm ready to talk, comrade"*. W tym momencie Twój wspaniały magnetofon na dźwięk słowa *"talk"* zacznie odtwarzać nagrane rozmowy. Zaskoczy to Czapkina. Zaatakuj go, a następnie przeszukaj. Weź pistolet i strzykawkę. Wstrzyknij Czapkinowi jej zawartość. Wypytaj go o wszystko oprócz zawartości strzykawki. W niedługi czas po tym umrze. Przetaw magnetofon na obsługę ręczną. O godzinie 7:00 przyjdzie Sawinkow. Opowiedz mu co się stało i oddaj broń Czapkina. Teraz ponownie idź spać, by następnie (po uprzednim zabraniu przedmiotów z łóżka) udać się do alei za hotelem. O 10:30 przyjdzie tam bezdomny. Wymień nowy aparat fotograficzny za gazetę. Przeczytaj ją i zgodnie z informacją o 11:15 czekaj przed hotelem koło budki telefonicznej. Odbierz telefon i odpowiadaj: *"Cut - throat"*, *"I don't know..."*, *"Matsnev's a boat..."*. Wypytaj rozmówcę o Wallace, Greenberga, oficerów Departamentu 7 i przestępców. Następnie jedź do parku Ladoga, gdzie spotkasz się z Greenbergiem. Powiedz mu, że nic nie wiesz o Protopowie. Wysłuchaj co ma Ci do powiedzenia.

Rozdział III

Zaczynasz w nowej scenerii, na przystani rybackiej. Wskocz do wody i wejdź na kuter od drugiej strony, czyli od strony wody. Kiedy dotrzesz na miejsce, schowaj się za skrzyniami z rybami. Za chwilę pojawi się mechanik. Zaczekaj aż pójdzie na tylny pokład. Zejdź włazem pod pokład. Znajdziesz się w pokoju radiooperatora.





Wejdź przez drzwi znajdujące się z lewej strony (obok schodów) i weź wszystkie przedmioty z szuflady pod łóżkiem. Wróć na pokład i wrzuć butelkę rumu do wody po Twojej lewej stronie. Mechanik, który lubuje się w ostrych trunkach natychmiast wskoczy do wody za swoim ulubionym napojem. Teraz korzystając z okazji przejdź na rufę statku. Włazem wejdź do maszynowni i ukryj się w szafce znajdującej się po lewej stronie. Za chwilę przyjdzie mechanik, który otworzy butelkę i zacznie ucztować. Niestety, nie będzie mógł spokojnie jej wypić, bo przeszkodzą mu w tym odwiedzający go towarzysze. Jednakże niedługo upije się na umór, a Ty czekaj do godziny 7:00, kiedy to zerwie się pas w silniku. Teraz Ty przejmujesz rolę mechanika. Zerwany pas zastąp paskiem znalezionym w szufladzie pod łóżkiem. Później wejdź z powrotem do szafy i czekaj tam do 9:30, gdy zrobi się ciemno. Pod osłoną ciemności wyjdź na pokład. Idź na dziób i schowaj się za tymi samymi skrzyniami, co poprzednio. Wytrwaj do północy, a zobaczysz ciekawą scenę. Teraz musisz spokojnie czekać i obserwować wszystkich. Gdy wszyscy zejdą z pokładu, idź do pokoju radiooperatora i podsłuchaj rozmowę toczoną w kajucie. Kiedy usłyszysz, że Sawinkow zamierza udać się na pokład w celu sprawdzenia porządku, szybko wracaj i schowaj się za skrzynkami. Gdy Sawinow ponownie wróci pod pokład, idź za nim. W pokoju radiooperatora znajdziesz dwie walizki. Weź je obie i wyjmij paczki znajdujące się w nich. Obejrzyj je sobie, a następnie wszystkie rzeczy odłóż na miejsce. Nie pomyśl tylko torebek, bo to może się okazać dla Ciebie zgubne. Walizki również odłóż na podłogę. Wyjdź na pokład i schowaj się za skrzynkami. O 5:00 Sawinow i Wallace opuszczą kuter. Gdy znowu pokład opustoszeje, udaj się na rufę i tam schowaj się za skrzynkami. Gdy o 7:30 kuter zbliży się do portu, wskocz do morza.



Rozdział IV

Idź do departamentu 7. Ukryj się za drzwiami garażu i poczekaj do godziny 9:15, kiedy to pojawi się samochód Agabekowa. Udaj się za nim (najeżdżając na dolną strzałkę i wzywając taksówkę). Będziesz miał szczęście, gdyż akurat jakaś będzie przejeżdżała. Podążając za Agabekowem, dojedziesz do szpitala psychiatrycznego. Wejdź do środka. Powitają Cię strażnicy, którym pokaż swoją legitymację oficera KGB. Następnie spotkasz się z dyrektorem, którego wypytaj, o co chcesz. Nie mów nic o tym, że nie pracujesz z Agabekowem, bo to się dla Ciebie może tragicznie skończyć. Po skończonej rozmowie udaj się do ostatniego pokoju znajdującego się po prawej stronie. Stamtąd wejdź przez drzwi znajdujące się na wprost. Zaraz po wejściu drzwi zostaną zamknięte od zewnątrz. Teraz ktoś będzie Cię wypytywał o różne rzeczy. Odpowiadaj na nie, ale przy najbliższej okazji powiedz, że jesteś Rukow i dyrektor jest poinformowany o Twoim miejscu pobytu. Za chwilę przesłuchujący Cię pójdzie to sprawdzić i wkrótce drzwi się otworzą. Wejdź w drzwi po prawej stronie. Teraz porozmawiaj z psychiatrą, zapytaj się o pracę i powiedz, że nie pracujesz z Agabekowem. Na wieść o tym psychiatra rzuci się do drzwi. Teraz element sprawnościowy. Musisz szybko wcisnąć czerwony guzik znajdujący się na pulpicie (mniej więcej po prawej stronie, przy mikrofonie). Jeżeli Ci się to uda, wówczas psychiatra zostanie zamknięty (tam gdzie Ty poprzednio). Będzie od Ciebie żądał natychmiastowego wypuszczenia. Zaproponuj mu wolność w zamian za informacje. Zgodzi się. Początkowo będzie Ci opowiadał brednie, więc poczekaj do momentu, kiedy zacznie mu brakować powietrza. Wówczas dopiero będzie mówił prawdę. Używając mikrofonu, zapytaj go o pacjentów: Agabekowa, Protopowa i Sanajewą. Zaraz po udzieleniu informacji psychiatra umrze. Teraz wejdź do kabiny znajdującej się po prawej stronie i porozmawiaj ze swoim ojcem. Otwórz drzwi (używając czerwonego przycisku) i idź do pokoju nr 3. Leży tam pacjent. Powiedz mu "Sally", a usłyszysz rozmowę. Teraz wyjdź ze szpitala i wróć do swojego hotelu. Przed budynkiem będzie czekał informator. Zgodnie z jego wskazówkami udaj się na ulicę Gorkiego. Wejdź do mieszkania i porozmawiaj z Greenbergiem. Zapytaj go o "Memory's hi-

ble", a dostaniesz książkę "Main Kampf". Zapytaj jeszcze o "Motherland...", dostaniesz adres galerii. Teraz pożegnaj się z Greenbergiem i jedź na ulicę Wielkiej Wojny Ojczyźnianej (Great Patriotic War Street). Wejdź do galerii. Podejdzie do Ciebie sprzedawczyni. Powiedz jej, że się na razie rozglądasz. Oprócz Ciebie w galerii znajduje się jeszcze kobieta. Kiedy zawoła ona sprzedawczynię, schowaj się w szafie i poczekaj, aż obie kobiety wyjdą z galerii. Teraz musisz działać szybko. Wyłącz światło (wyłączniki na ścianie). Idź teraz w głąb pomieszczenia (z tyłu w lewo). Z biurka weź nóż do papieru, a z posągu wyjmij miecz. W posąg (statuę) umieść nóż do papieru, otworzy się wówczas tajemne przejście. Wejdź do tajemnego pokoju. Zobaczysz tam kogoś, kto do złudzenia przypomina Gorbaczowa, czy - co bardziej prawdopodobne - Protopowa. Za moment będziesz miał towarzystwo w postaci Wowłowa i Sawinkowa. Sawinkow będzie próbował Cię zastrzelić, jednak Wowłow okaże się szybszy i uratuje Ci życie. Teraz Wowłow będzie kazał Ci zastrzelić Protopowa. Zwlekaj z tym, bo po chwili zjawi się wujek Wania wraz z Igor-em. Wowłow tym razem będzie próbował zastrzelić wujka, ale Igor uratuje Wanę, przypłacając to własnym życiem. Teraz szybko podnieś z podłogi pistolet Sawinkowa i jak się tylko Wowłow, zastrzel go. Tak oto dość mocnym akcentem zakończy się Twoja misja. Na zakończenie dowiesz się jeszcze kilku rzeczy od Protopowa. Jakich? Sprawdź sam.

Tak doszliśmy do końca tej trudnej, ale i ciekawej gry. Myślę, że wszyscy Ci, którzy sięgnęli po KGB nie czują się rozczarowani. Czy firmy Cryo i Virgin Games zaskoczą nas jakimś innym tego typu programem? Może będzie to gra pt.: CIA?

Arkadiusz Matczyński

PRZYGODOWA





Producent: New World Computing

Cykl *Might & Magic* jest wśród zwolenników gier role-play tak samo sławny, jak seria *Eye of the Beholder* (a może nawet sławniejszy), choć to program zupełnie innego rodzaju. Bowiem *Beholder* to podróż grupy bohaterów po wywołujących klaustrofobię wielopiętrowych podziemiach i labiryntach, natomiast świat Terry (a w późniejszych częściach cyklu, Xeenu) jest światem otwartych przestrzeni, pełnym pól, lasów, gór i miast. Świat to również urozmaicony klimatycznie, gdyż bohaterowie będą musieli przemierzyć zarówno zdradzieckie bagna, jak i pustynie czy pokryte wiecznym śniegiem beskresy. Ci, którzy jednak nade wszystko lubią penetrować jaskinie czy labirynty, nie będą rozczarowani. W świecie Terry i Xeena prawie co krok spotyka się rozległe podziemia, piramidy i zamki (rzecz jasna z lochami), a nawet przeróżne statki kosmiczne.

Zaczął się, oczywiście, od *Might & Magic*, ale chyba nikt już nie pamięta tego starożytnego programu (na giełdach w każdym razie jest on niedostępny), później nastąpiła kontynuacja w postaci *Might & Magic II*, ale gra to jeszcze bardzo prymitywna pod względem graficznym i merytorycz-

nym (jedna dyskietka instalacyjna) przypominająca nieco cykl *Krynnu* firmy *SSI*. Dopiero *Might & Magic III* zapoczątkowała właściwą serię. Serię, która kontynuowana była (w bardzo niewielkim stopniu zmieniono menu i ogólne zasady) aż do *Might & Magic V* z marca zeszłego roku. A sądząc z popularności świata stworzonego przez programistów z **New World Computing**, na pewno to jeszcze nie koniec. Na razie zajmiemy się Wyspami Terry (*Isles of Terra*) czyli trzecią częścią cyklu pochodzącą z roku 1991.

Kiedy już pomyślnie zakończysz instalację (gra zajmie razem z pierwszym zapisem nieco ponad 5 MB) zobaczysz ekran. Poczesne miejsce zajmuje na nim główne okno czyli po prostu widok, jaki grupa ma przed sobą (a więc rozwiązanie takie, jak m.in. w *Eye of the Beholder*).

STWORKI:

- **Nietoperz** na górze może sygnalizować zbliżanie się wroga (rusza mordką, jeśli choć jedna z postaci ma zdolność *Danger Sense*).

- **Skrzydłak** po lewej stronie będzie machał skrzydełkami, jeśli rzucony został czar lewitacji.

- **Jaszczurka** po prawej stronie zaczyna machać wyciągniętą łapką, kiedy drużyna staje przed zamaskowanym przejściem (ale tylko wtedy, gdy jedna z postaci ma zdolność *Spot Secret Doors*).

KRYSZTAŁY:

Po kliknięciu na największy kryształ (niebieski pięciokąt) wejdiesz do panelu z opcjami effects (onff), music (onff), load, save, quit DOS, delay (opóźnianie w wyświetlaniu komuni-

katów), Mr Wizard Help (przenosi drużynę w bezpieczne miejsce, ale za cenę utraty jednego poziomu doświadczenia i czasami też wszystkich gemów).

Cztery czerwone kryształy sygnalizują czy drużyna została otoczona czarem ochronnym (wtedy następuje zmiana koloru na zielony). Kryształ w lewym górnym rogu - ochrona przed ogniem, prawym górnym - ochrona przed elektrycznością, lewym dolnym - ochrona przed trucizną.

Pod głównym oknem zobaczysz sześć twarzy - to właśnie bohaterowie, których zadaniem będzie spenetrowanie Wysp Terry. Kliknięcie myszą na dany portret (lub naciśnięcie klawisza funkcyjnego) wprowadzi Cię do menu wybranej postaci. Są tam cztery rzędy kolorowych ikon i jeden rząd ikon czarno-białych. Kolorowe ikony określają kolejno:

CECHY:

- **Sila** - ważna głównie dla rycerza, decyduje o szkodach jakie sprawi zadany cios, ale też o skuteczności w rozbijaniu ścian czy wyważaniu drzwi.

- **Inteligencja** - ważna dla czarodzieja, druida, obieżyświata, łucznika, od niej zależy ilość Punktów Czarów.

- **Osobowość** - ważna dla duchownego, paladyna, druida, obieżyświata, od niej zależy ilość Punktów Czarów.

- **Wytrzymałość** - ważna dla każdej postaci, gdyż od niej zależy ilość Punktów Życia.

- **Szybkość** - decyduje o kolejności "wchodzenia do walki", ważne jest, aby mieć w drużynie chociaż dwie bardzo szybkie postacie, które będą mogły zadać cios i zabić wroga nim ten zdąży zareagować.

- **Celność** - decyduje o tym, czy cios lub czar osiągną efekt.

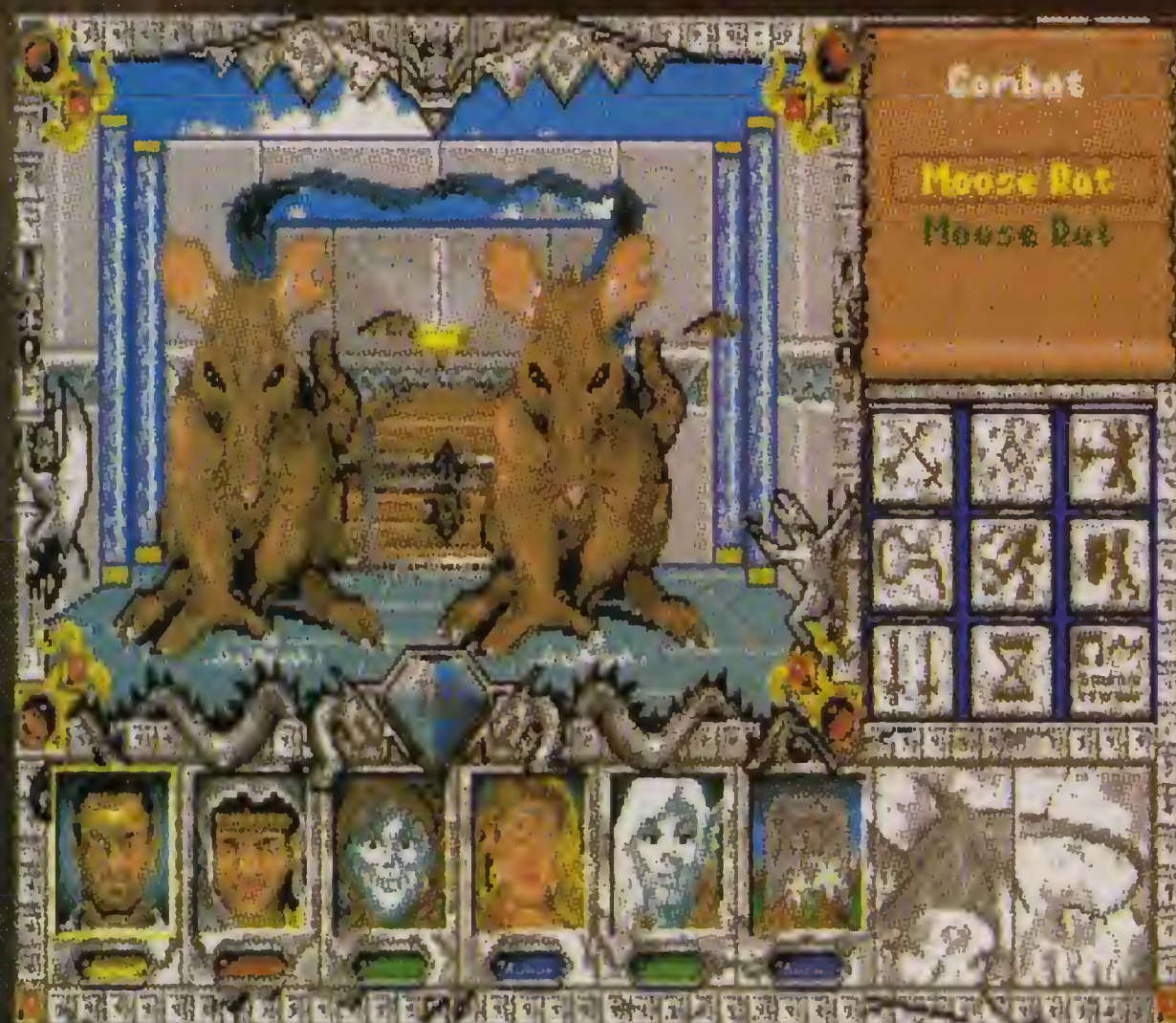
- **Szczęście** - ważne dla złodzieja i ninji, decyduje o powodzeniu w kradzieży.

WIEK:

Postacie w trakcie gry mogą starzeć się naturalnie bądź pod wpływem czarów. Im postać starsza, tym bardziej niedoleżna (jak w życiu).

POZIOM:

Informacje o wyszkoleniu postaci. Im wyższy poziom, tym więcej Punktów Życia i Punktów Czarów może mieć postać oraz tym więcej ciosów zadać w czasie jednej rundy walki.





KLASA ZBROI:

Wpływa na powagę odnoszonych ran zależnie od jakości pancerza itp.

PUNKTY ŻYCIA:

Im ich więcej, tym straszniejsze ciosy postać będzie mogła przyjąć bez złych efektów. Jeżeli wartość HP dojdzie do zera, postać jest nieprzytomna (i nie może brać udziału w walce), zaś jeżeli osiągnie większą wartość ujemną od maksymalnego poziomu HP, postać umiera.

PUNKTY CZARÓW:

Ten parametr przekracza zero tylko dla postaci, które znają magię (czarodziej, duchowny, obieżyświat, paladyn, łucznik, druid). Rzucenie każdego czaru pochłania odpowiednią ilość SP, a więc ilość SP decyduje o tym, ile czarów, bez odpoczynku, będzie mogła rzucać postać.

ODPORNOSĆ:

Na ogień, zimno, magię, elektryczność, energię i truciznę.

UMIEJĘTNOŚCI:

Po kliknięciu na tę ikonę wyświetli się lista umiejętności, które aktualnie opanowała dana postać. A oto wszystkie umiejętności:

- 1) **Kartograf** - tylko dzięki kartografii można rysować mapy.
- 2) **Mistrz walki** - powiększa zdolność walki wręcz.
- 3) **Odnajdywacz ścieżek** - aby poruszać się po lesie, dwie osoby w grupie muszą mieć tę umiejętność.
- 4) **Wspinacz** - aby poryszać się po górach dwie osoby w grupie muszą mieć tę umiejętność.
- 5) **Złodziej** - jedyna umiejętność, której wartość zmienia się wraz z nabywanym doświadczeniem; decyduje o powodzeniu w czasie otwierania skrzyń bądź drzwi.
- 6) **Krzyżowiec** - tylko krzyżowiec zostanie wpuszczony do zamków.
- 7) **Kupiec** - ta umiejętność umożliwia sprzedawanie towarów za najbardziej korzystną cenę.
- 8) **Pływak** - każda z postaci w grupie musi umieć pływać, aby wejść na płytkie wody przybrzeżne.
- 9) **Mistrz modlitwy** - zwiększa zdolności magiczne czarodzieja.
- 11) **Astrolog** - zwiększa zdolności magiczne obieżyświata.
- 12) **Nawigator** - umożliwia poruszanie się po otwartych przestrzeniach (np. po pustyni).
- 13) **Tropiciel** - umożliwia tropienie.

14) **Lingwista** - pozwala na zrozumienie komunikatów wypowiedzianych w obcym języku.

15) **Kulturysta** - zwiększa ilość punktów życia.

16) **Wyczuwanie kierunku** - jeżeli jedna z postaci ma tę umiejętność, wtedy na niebieskim, pięciokątnym kryształku pojawi się kompas.

17) **Wyczuwanie niebezpieczeństwa** - pozwala zorientować się, iż w pobliżu czai się wróg.

AWARDS:

Lista czynów, jakie zostały dokonane przez grupę.

DOŚWIADCZENIE:

Ilość punktów doświadczenia oraz ich liczba, jaka jest potrzebna, aby osiągnąć następny poziom.

ZŁOTO:

Ilość złota, jaką grupa ma przy sobie oraz podanie aktualnego stanu konta bankowego. W wypadku najemników podawana jest tu cena ich usług za jeden dzień.

GEMY:

Ilość gemów, jakie grupa ma przy sobie oraz podanie aktualnego stanu konta bankowego. Większość czarów pochłania odpowiednią ilość gemów, dlatego warto mieć przy sobie ich zapas.

ŻYWNOSĆ:

Informacja mówiąca na jak długo starczy jeszcze posiadanego jedzenia.

KONDYCJA:

Optymalnie, jeśli jest dobra, ale możliwe również, że postać będzie chora, otruta, szalona, zmieszana, przeklęta, nieprzytomna, pijana, zakochana, martwa, zamieniona w kamień bądź eradicated (wykorzeniona?, wytępiona?). Cztery czarno-białe ikony po lewej stronie to:

- **zmiana** - pozwala na dowolne ustawienie kolejności wizerunków;
- **wyjście** - powrót do gry;



- **rzecz** - przenosi Cię do nowego menu, gdzie widzisz, jakie rzeczy niesie bohater. Są tam dostępne opcje wyekwipować, wymienić, porzucić (niestety, na zawsze i bezapelacyjnie, ale program najpierw się pyta czy na pewno to uczynić; poza tym niektórych przedmiotów wyrzucić w ogóle nie pozwoli) oraz użyć (dotyczy przedmiotów magicznych).

Teraz wracamy na główny ekran. W prawym głównym rogu znajduje się kwadrat z napisem **Might & Magic**. Jeżeli użyjesz czaru Wizard Eye, pojawi się na nim mapa najbliższego obszaru. Pod tym kwadratem jest 9 ikon:

- 1) **Strzał z łuku.**
- 2) **Czarowanie.**
- 3) **Odpoczynek.**
- 4) **Wyważenie.**
- 5) **Odwołanie postaci** (znika ona z ekranu i można ją ponownie zaprosić w tawernie).
- 6) **Notatnik** (informacje o krainie, na terenie której znajduje się grupa).
- 7) **Mapa** (tylko przebytego terenu).
- 8) **Dokładna data.**
- 9) **Charakterystyka wszystkich postaci** (imię, zawód, poziom, HP, SP, AC, kondycja, złoto, gemy, żywność).

Ekran zmienia się w czasie walki. Ukaze się napis Combat, a pod nim nazwa wroga, z którym grupa toczy walkę. Z dziewięciu ikon zmienia się siedem pierwszych i odpowiednio oznaczają one:

- 1) **Wykonanie wcześniej zaplanowanej czynności.**
- 2) **Czarowanie.**
- 3) **Atak bronią, którą postać trzyma.**
- 4) **Użycie przedmiotu magicznego.**
- 5) **Ucieczka.**
- 6) **Obrona.**
- 7) **Zaplanowane czynności.**

TWORZENIE GRUPY:

Można tego dokonać w Urzędzie Rejestracyjnym (ta nazwa to szczerze mówiąc mój pomysł, bowiem lokal spełniający tę funkcję ma inną nazwę w każdym z miast) wybierając opcję Create. W grupie musi być złodziej lub ninja (bo nie stworzysz żadnego zamku) oraz druid lub obieżyświat (bo nie będziesz miał czaru Walk on Water, a bez niego ciężko sobie poradzić). Przydadzą się też duchowny i rycerz. Ale największą rolę w grze odgrywają czarodzieje, bo tylko oni są w stanie znieść każdego wroga (no, prawie każdego).



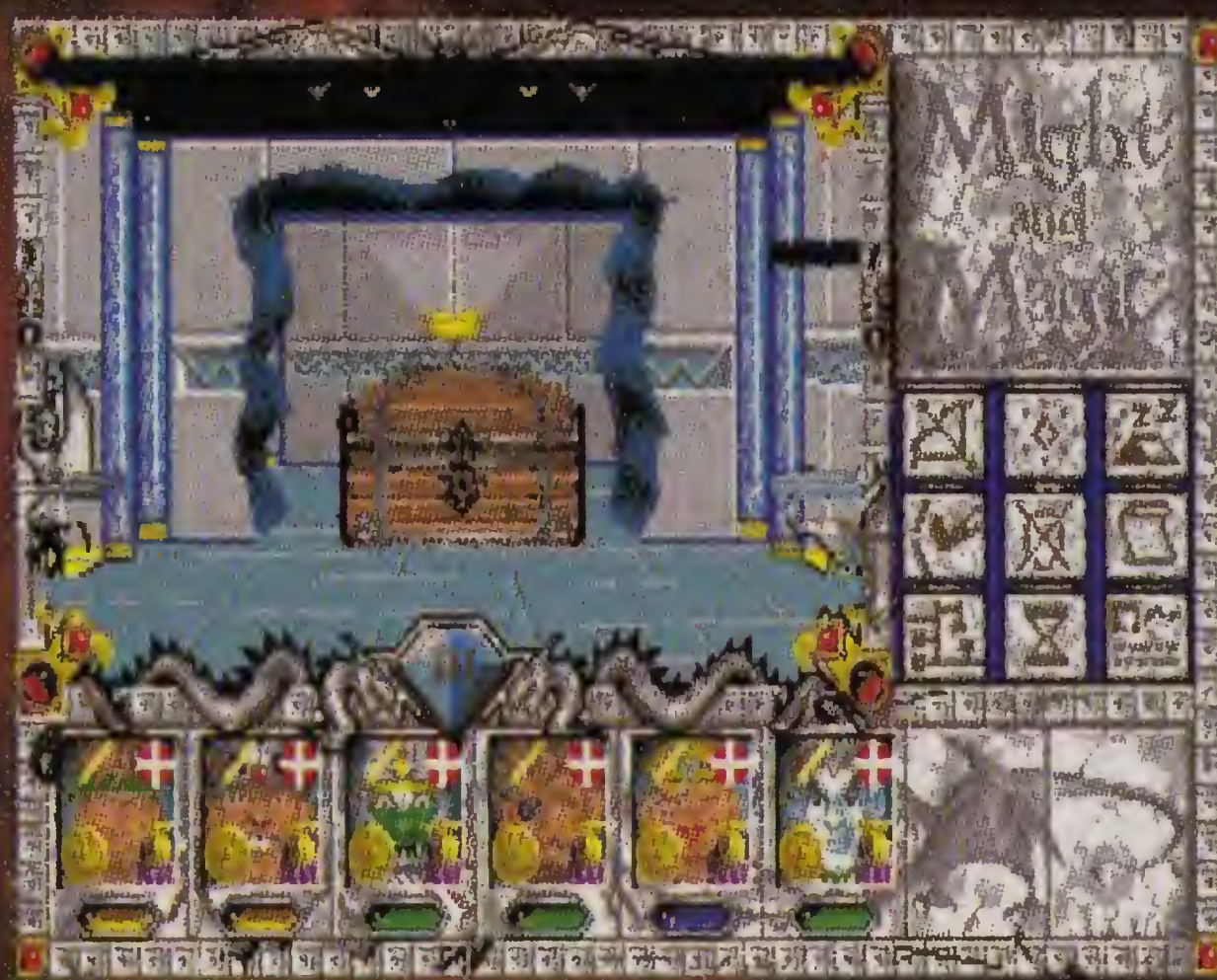
ŚWIAT WYSP TERRY:

Wyspy Terry to 24 wielkie obszary (na mapie od A1 do F4) każdy składający się z 256 pól (16 x 16). Grę rozpoczynasz z miasta Fountain Head.

MIASTA:

W każdym z miast znajduje się Tawerna (można tam kupić jedzenie oraz zasięgnąć cennych informacji od barmana, jeżeli po wypiciu kielicha obdaruje się tego sympatycznego człowieka napiwkami), Sklep (wspaniałe miejsce, aby wyekwipować drużynę lub sprzedać niepotrzebne rzeczy), Pola Treningowe (tu za odpowiednią sumę można szkolić członków grupy), Urząd Rejestracyjny (czekają w nim najemcy, jest też opcja tworzenia własnej drużyny), Świątynia (zadni mnisi pomogą wrócić do zdrowia, a jeżeli rzucisz co nieco na tacę, to i pobłogosławią), Gildia (źródło wszelkiej mądrości czarnoksiężskiej, za niewygodowaną opłatą możesz nauczyć swych bohaterów nowych czarów. Ale uważaj, aby korzystać z usług Gildii, wpięrw należy wykupić w niej członkostwo), Lustro (teleporter, który przeniesie Cię tam, gdzie zażadasz, jeśli tylko znasz hasło). Ponadto w Fountain Head znajduje się Bank, w który pieniądze oraz gemy i nie tylko będą bezpieczne, nie mówiąc o tym, że ulegają powolnemu rozmnażaniu.

FOUNTAIN HEAD - zaczynasz grę w tym mieście opanowanym przez bubblemen i szczury. Można tu nauczyć się kartografii oraz przyjąć zlecenie od kapłana Kraniona. Poprosi on o srebrne czaszki mające posłużyć przystrojeniu ołtarza. Naprzeciw siedziby Kraniona znajduje się magazyn pilnowany przez liczną gromadę monstrów. W Forty Winks czekają najemcy: łucznik Allan Bow i druid Fineous. Są tani, ale nie grzeszą specjalnym doświadczeniem. Koło sklepu mieszka człowiek, który sprzedaje karty członkowskie Gildii Kruka. W Fountain Head koniecznie należy zejść do podziemi ciągnących się pod miastem. Zamieszkane one są przez nietoperze (jadowite!) i gobliny oraz szczury. Posągi w podziemiach szkolą w umiejętnościach pływania, odnajdywania ukrytych drzwi, wyczuwania niebezpieczeństwa oraz wyczuwania kierunku. Znajdują się tam też beczki ze skarbami, magicznymi eliksirami i (żeby nie było tak różowo) trucizną. Jeden z posągów zagradza korytarz i przepuści Cię tylko wtedy, gdy po-



dasz hasło (wyjawia je Kranion, kiedy otrzyma pięć czaszek). Tajnym przejściem wejdiesz do odizolowanej części miasta i musisz pokonać Króla Szczurów, który więzi Morphose - opiekuńczego ducha Fountain Head. Kiedy uwolnisz już Morphose, oprócz nagrody wymiernej w walucie i sprzęcie otrzymasz prawo do skorzystania z mocy samotnie stojącej fontanny. Wymienia ona złoto na punkty doświadczenia po nieskomplikowanym kursie 1 do 1.

BAYWATCH - ten port opanowali umarli czyli szkieletory i zombie (rana zadana przez tych drugich powoduje chorobę). Aby dostać się do skarbu strzeżonego w Unholy Hall, będziesz musiał pokonać ghoulą. Ale Baywatch jest miastem, którego ominąć nie wolno, tylko tu bowiem można nauczyć się umiejętności odnajdywania ścieżek oraz wspinaczki, bez których tereny leśne i górskie pozostałyby dla Ciebie wieczną tajemnicą. W Greek House spotkasz brata Alphe, który opowie Ci pewną historię i da prezent (Quatloo Coin) oraz zyskasz członkostwo Gildii Albatrosa.

Podziemia Baywatch pełne są nie tylko kałuż kwasów i zapadni (tu pomaga czar lewitacji), ale też ohydnych krzykaczy powodujących u ofiary szaleństwo. W podziemiach spotkasz brata Betę (dalszy ciąg historii i następnej Quatloo Coin) oraz uwięzionych rycerza sir Galanta i duchownego płci żeńskiej Darlanę. Można ich będzie potem wynająć, a w swym ekwipunku mają żółty i zielony klucz.

WILDABAR - znajduje się tu centrum jednego z klanów ninja. Wildabar zamieszkują również karły, groźnie wyglądające, ale słabe jako przeciwnicy. W Shoanon Magicarium można wykupić członkostwo Gildii Sokoła, nauczyć się nawigacji u żeglarza Sharona oraz kulturystyki i nabrać zdolności mistrza walki.

Podziemia Wildabaru są zdecydowanie bardziej przyjazne, niż te w Baywatch. Strzegą ich phase head i ogry, z którymi rozprawa jest dziecinna

igraszką dla doświadczonego wojownika. Znajdziesz tu beczki z magicznymi eliksirami (ale i kwasem), uwięzionych ninję Wartowsana i obywatela Lone Wolfe'a (do wynajęcia w mieście, mają przy sobie czerwony i niebieski klucz) oraz brata Deltę.

SWAMPTOWN - to już jakaś nekrofilia. Miasto, gdzie nie dość, że kręci się pełno umarłaków (tym razem ghoulę), to jeszcze przypomina ono wielki cmentarz. To przesympatyczne miejsce wybrał sobie jako kwaterę następny klan ninja. Z obrzydzeniem zabijasz ich wszystkich, a potem do podziemi.

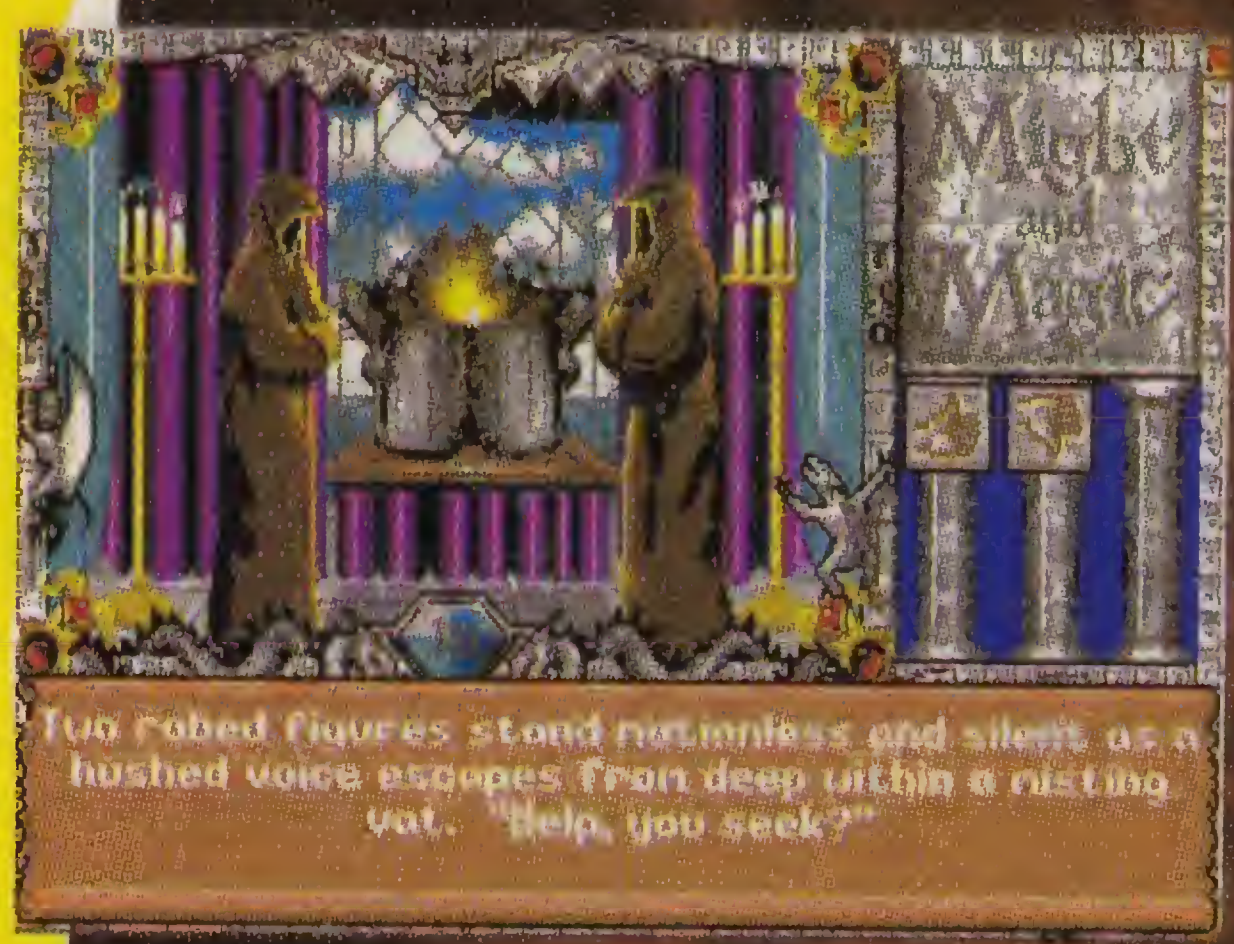
W podziemiach atakują scorpie, a poza tym można nabyć członkostwo Gildii Myszołowa od magika Gagisha. W Swamptown jest dwoje najemników, paladyn Charity i złodziej Son of Abu (ma czarny klucz).

BLISTERING HEIGHTS - miasto położone wśród pól lawy, zamieszkane przez małe smoki (może i małe, ale niedoświadczonego podróżnika po ich jednym ataku może szukać sobie grobu) i jaszczury (też zieją ogniem). W psiarni (a może ryszotku, bo angielskie słowo kennel ma oba te znaczenia) są ukryte skarby, a w kwaterze głównej demonów mieszka czarownik, od którego dostaniesz członkostwo Gildii Orła. W tej Gildii kupisz najbardziej skuteczne czary (implozja!!!), ale pod warunkiem, że podróżnicy są wystarczająco doświadczeni. Jeżeli nisko oceniasz możliwości swych bohaterów, wynajmij barbarzyńcę Lorda Bruno i czarodzieja Kruka. Ich usługi nie są tanie, ale to prawdziwi wojownicy, którzy z największą łatwością oczyszczają dla Ciebie całe miasto. W swym ekwipunku mają sporo drogich i użytecznych przedmiotów, a ponadto złoty klucz.

W podziemiach Blistering Heights pilnowanych przez tłuste okropne baby (scorpie) i widmowe ogniste potwory (fire stalker) znajdziesz skarb strzeżony przez głównego demona i sześć altarów dających odporność na zimno, ogień, energię, magię, elektryczność i truciznę (+30 dla każdej z odporności).

ZAMKI:

WHITESHIELD - siedziba króla Dobra. Kapłan Prythos zbiera artefakty dobra i daje za nie nagrodę. Jeżeli zechcesz obrabować króla z jego skarbów, musisz się liczyć z tym, że zaatakują cię Czarni Rycerze (dla początkujących wędrowców nie do pokonania), a na terenie zamków nie



działają czary umożliwiające ucieczkę (np. Town Portal lub Lloyd's Beacon).

Wejście do podziemi zamku jest strzeżone przez hasło zaszyfrowane w posągach rycerzy. Znajdziesz tam kod otwierający królewskie szkatuły i cztery puchary z magicznym napojem.

BLOODREIGN - siedziba króla Neutralności. Kapłan Chathos zbiera artefakty neutralności i daje za nie nagrodę.

Aby wejść do podziemi, wystarczy uważnie czytać notes. Można tam znacznie podwyższyć poziom celności, szczęścia i szybkości. Ponadto znajdziesz paladyna Charity i złodzieja Son of Abu (pojawia się w Swamp Town) oraz hasło otwierające królewskie szkatuły.

DRAGONTOTH - siedziba króla Zła. Kapłan Chathos zbiera artefakty zła i daje za nie nagrodę.

Hasło wpuszczające do podziemi jest zaszyfrowane wśród wiadomości mówiących o regionach. W podziemiach znajdują się kotły, z których skorzystanie podwyższy poziom inteligencji i osobowości, a nawet doda punktów doświadczenia. W zagadce matematycznej ukryto hasło otwierające królewskie szkatuły.

ZAMEK GREYWINDA - pilnują go dinozaury, fire lizards i krzykacze. W zamku są ruiny pięciu wież (można tam dotrzeć tylko za pomocą czaru teleportującego), gdzie ukryto skarby.

Aby uwolnić nieszczęśliwego Greywinda Iluzjonistę, należy zejść do podziemi przewrócić klepsydry, a potem uderzyć w gong. Po powtórzeniu tej czynności Greywind będzie wolny. Odchodząc pod Ci część hasła do komputera na statku kosmicznym. Będziesz też mógł zasiąść na tronie Bogactwa, Potęgi lub Posiadania (ale tron ma magiczną moc tylko w dniu ślubu maga). Na dziedzińcu stoi fontanna kurująca ze wszelkich stanów odbiegających od normalności.

ZAMEK BLACKWINDA - strzeżony przez dinozaury i stada piranii.

Aby uwolnić Spellbindera, należy zejść do podziemi i spełnić żądania

trzech posągów. Zabawne, ale w podziemiach nie wolno korzystać z opcji save (taka złośliwośćka programistów). Blackwind Spellbinder po uwolnieniu poda Ci drugą część hasła. Na dziedzińcu stoi fontanna, która uczy wybraną osobę wszystkich czarów.

PIRAMIDA:

Wejść do Piramidy może tylko posiadacz Złotej Karty (czeka na szczęśliwego znalazcę w strefie A4). Piramida okazuje się niczym innym, jak statkiem kosmicznym strzeżonym głównie przez stwory pochodzące nie ze świata fantasy, a science-fiction. Najstraszniejszym z nich będzie Terminator, ale niestety ma mało wspólnego z Arnoldem Schwarzeneggerem. Piramida kryje w sobie odpowiedzi na większość zagadek, z jakimi zetkniesz się w ciągu gry. Jest również ostatecznym celem wędrówki (ale tylko dla tych, którzy mają wszystkie sześć Kart Holograficznych i Blue Priority Pass Card). W Piramidzie znajduje się też sporo Jablek Władzy (nie są to bynajmniej owoce, w średniowieczu atrybutami władzy królewskiej były bowiem korona, berło i właśnie jabłko).

Warto jeszcze wspomnieć, gdzie można odnaleźć Karty Holograficzne, bez których nie sposób zwycięsko zakończyć grę. Kart jest sześć, a znajdują się one:

- 1) Hologram Sequence Card 001 w Fortress of Fear (pilnuje jej Król Mumii).
- 2) Hologram Sequence Card 002 w Halls of Insanity.
- 3) Hologram Sequence Card 003 w Dark Warrior Keep (ale żeby ją otrzymać, należy rozwiązać zagadkę).
- 4) Hologram Sequence Card 004 w Cathedral of Cornagë (trzeba znać hasło).
- 5) Hologram Sequence Card 005 w Tomb of Terror.
- 6) Hologram Sequence Card 006 w Maze from Hell (pilnuje jej król Minotaurów i wcale nie łatwo go pokonać).

Blue Priority Pass Card otrzymasz od króla, któremu przyniesiesz dziesięć Jablek Władzy. Należy pamiętać, że wtedy zostaną zrujnowane zamki dwóch pozostałych królów i nie będziesz już w stanie ich odwiedzić.

To co przeczytałeś powyżej, mówi zaledwie o drobnej części przygód, jakie staną się Twoim udziałem na Wyspach Terry. Świat to przecież bardzo rozległy, a równie rozległe są

przestrzenie skryte pod powierzchnią ziemi, wszelkiego rodzaju jaskinie i podziemia. Spenetrujesz jeszcze mnóstwo ciekawych miejsc, jak choćby Jaskinię Smoków słynną ze skarbów czy Labirynt z Piekła pełen przerażających silnych minotaurów i zamieniających w kamień meduz.

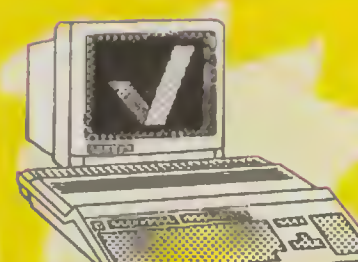
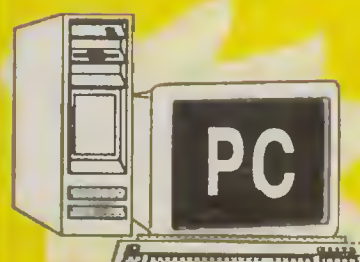
Might & Magic III z pewnością nie jest grą na jeden czy nawet dziesięć wieczorów. Bliższe prawdy może byłoby powiedzenie: dziesięć tygodni. Nie będę w tym miejscu starał się ocenić tego programu (wśród licznych zalet ma i liczne wady), pokuszę się o to dopiero pod koniec omawiania całego cyklu, a będzie to za dwa miesiące.

Teraz natomiast ukłon w stronę niecierpliwych. Oto przed wami bezcenny skarb. Uwaga, uwaga! Oto rozwiązanie zagadek:

- 1) AIR - jedno z hasel dla Lusra.
- 2) ARENA - hasło dla Lusra, które przenosi właśnie na Arenę.
- 3) BLINK - hasło dla posęgu w Halls of Insanity.
- 4) CIRCULAR - hasło do podziemi zamku Blackwinda.
- 5) CREATORS - hasło do Central Control Sector.
- 6) DOOMED - Lusro tak nazywa Swamp Town.
- 7) EARTH - jedno z hasel dla Lusra.
- 8) EPHILON - tak ma na imię zaginiony brat.
- 9) EYES - hasło dla posęgu w Halls of Insanity.
- 10) FIRE - jedno z hasel dla Lusra.
- 11) FRIEMAN - Lusro tak nazywa Wildaber.
- 12) JOABARY - hasło do podziemi zamku Whiteshield.
- 13) JOABARY - Lusro tak nazywa Fountain Head.
- 14) JVC - hasło likwidujące pole 11.
- 15) NORTIC - otwiera szkatuły królewskie w zamku Bloodregim.
- 16) ORGE - hasło do podziemi zamku Bloodregim.
- 17) PRIMARY - hasło do Main Engine Sector.
- 18) RATS - to hasło pozwoli przejść blokujący korytarz po sąg w podziemiach Fountain Head.
- 19) SEADOG - Lusro tak nazywa Baywatch.
- 20) SMELLO - otwiera szkatuły królewskie w zamku Whiteshield.
- 21) SUBLEVEL - hasło do Alpha Engine Sector.
- 22) TEARS - hasło dla posęgu w Halls of Insanity.
- 23) TERN - hasło do podziemi zamku Blackwinda.
- 24) WARP - hasło do Alpha Engine Sector.
- 25) WATER - jedno z hasel dla Lusra.
- 26) WEEDS - gdy wypowiesz to słowo otrzymasz HSC.
- 27) YOUTH - słowo to odnosi się do korytarza znajdującego się w Cathedral of Cornagë (przywra naturalny wiek).
- 28) II - hasło otwierające królewskie szkatuły w zamku Dragontooth.
- 29) 50 - dzień ślubu Greywinda.
- 30) 60 - dzień ślubu Blackwinda.
- 31) 314 - hasło w Dark Warrior Keep.
- 32) 2000 - hasło do podziemi zamku Dragontooth.
- 33) 20301 - hasło w Archord Cavern.

Jacek Piekara

ROLE - PLAYING

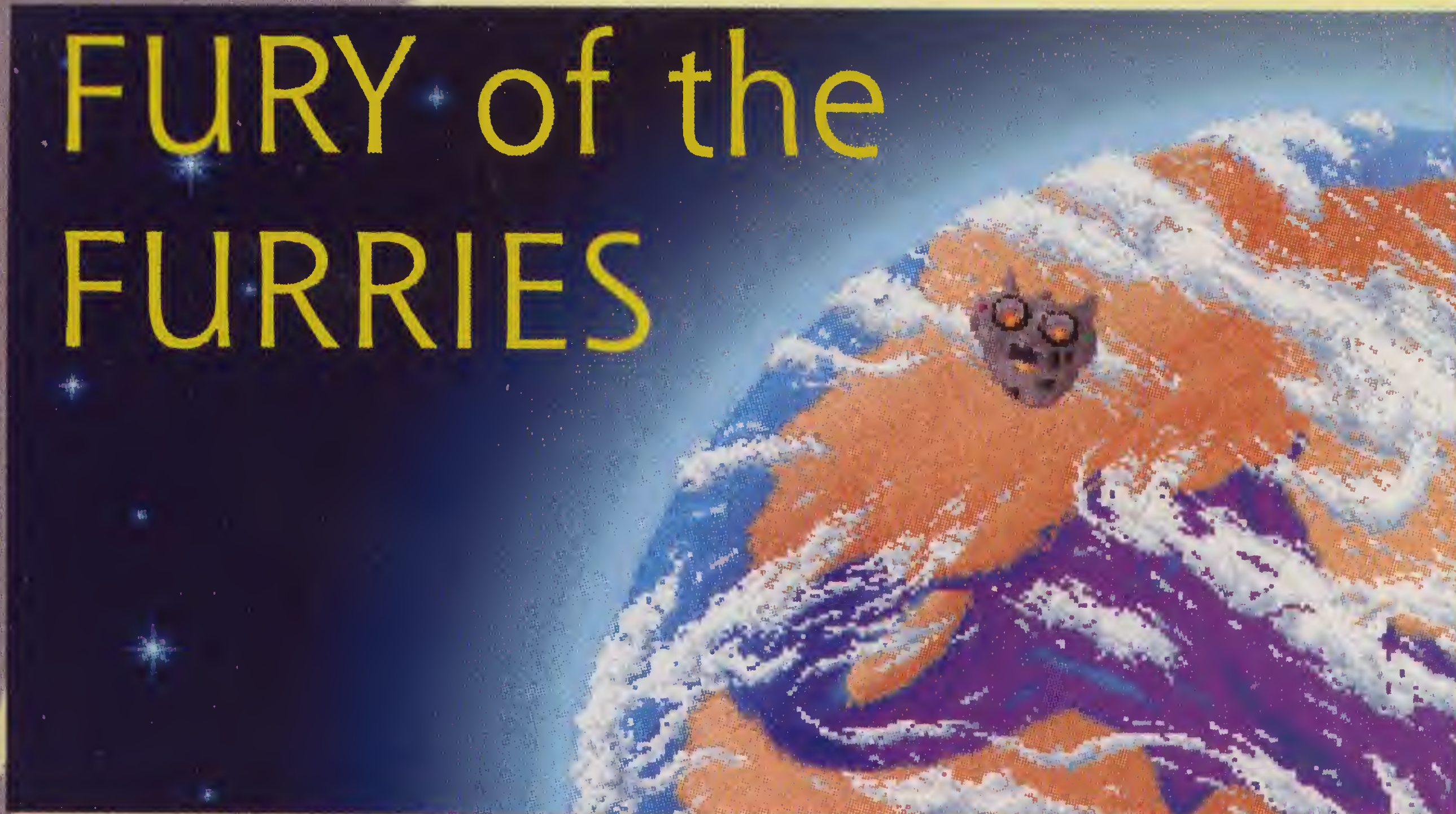


386, VGA
SoundBlaster

HDD lub dwie
stacje dysków



FURY of the FURRIES



Producent: Kalisto

Syrena alarmowa, choć dawno już obudziła wszystkich ze snu hibernacyjnego, wciąż nie przestawała wyć. Zaczęłam się właśnie zastanawiać, kiedy umilknie to cholerstwo, gdy poinformowano mnie, że pilot dostał biegunki - drugiego nie posiadaliśmy z powodu cięć budżetowych - i ja jako jedyny, który przeszedł kurs awaryjnego lądowania, mam sprowadzić naszą "pszczołkę" na powierzchnię planety. Muszę się przyznać, że świadectwo ukończenia kursu kupiłem od znajomego po okazyjnej cenie i teraz z wielkim strachem zasiadałem przed tajemniczo migoczącym pulpitem sterowniczym. Już tylko sekundy dzieliły nas od wejścia w atmosferę, a ja ciągle wpatrywałem się tępym wrokiem w rzędy przycisków i wskaźników. Mrowienie przeszło mi po plecach, gdy poczułem lekki wstrząs oznaczający zetknięcie się naszego statku z powłoką gazową planety. Wiedziałem, iż wkrótce zostanie po nas tylko przyzwoitych rozmiarów lej; chyba, że rozbijemy się o taflę jakiegoś miejscowego morza. Przed oczami ujrzałem twarz szefa optakującego kolejną nieudaną wyprawę mającą na celu odbicie naszego króla z rąk osobliwych nieco porywaczy. Nagle, gdy

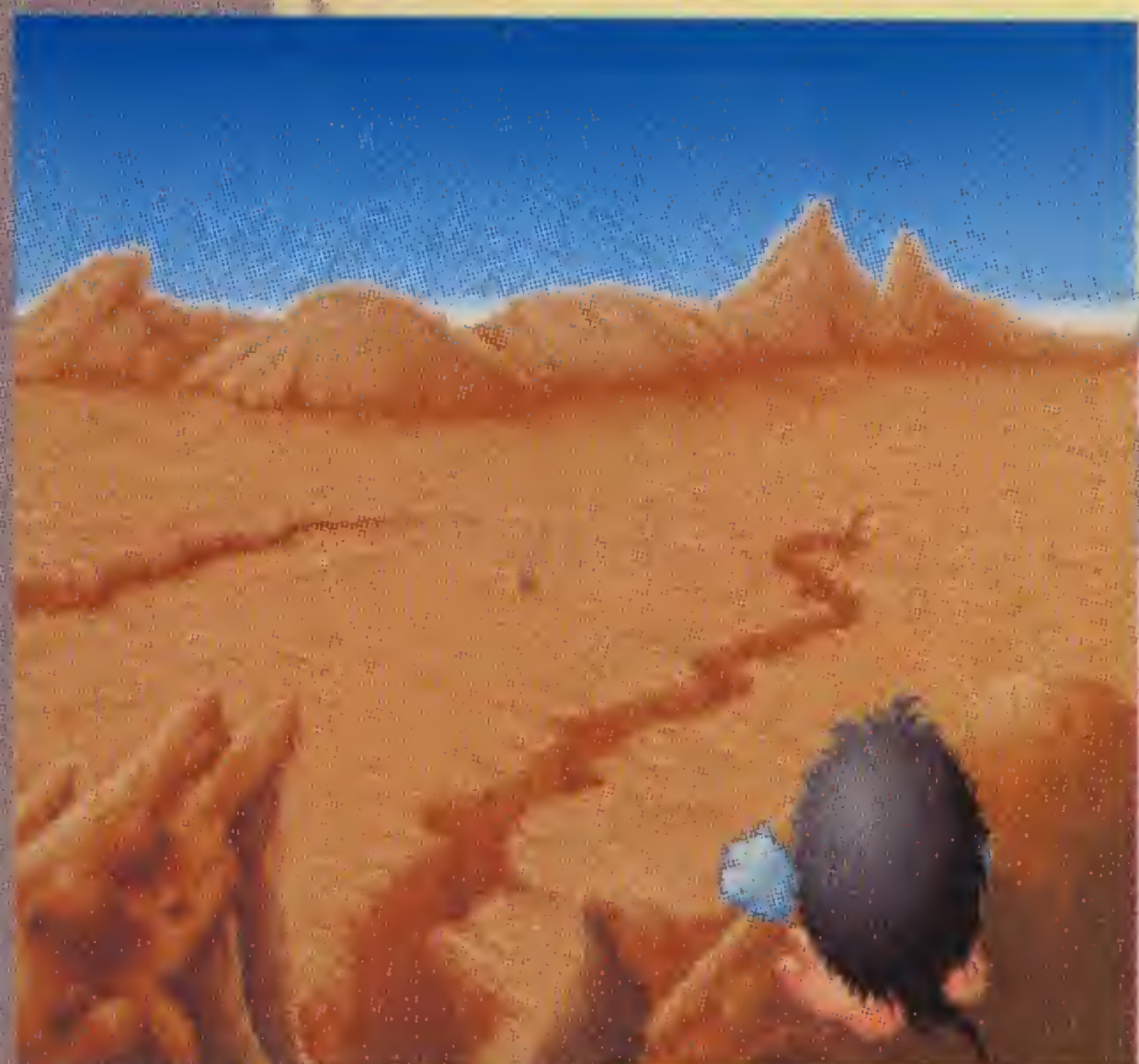
wzrok mój spoczął na zachęcająco mrużącym światełku, doznałem olśnienia. Naciskając przycisk z napisem "AUTOPILOT" usłyszałem potworne pojękiwania pilota dobiegające z pobliskiego szaletu.

Gdy tumany kurzu opadły, okazało się, że wylądowaliśmy spory kawałek od wyznaczonego miejsca - nikt nie jest doskonały, nawet autopilot. Ze względu na ten fakt oraz z powodu awarii generatorów antygravitacji, musieliśmy skorygować nieco nasze działania. Mogliśmy zapomnieć o planowanym nalocie na zamek, w którym więziony był nasz monarcha. Resztę drogi będziemy musieli przebyć pieszo. Postanowiliśmy, że pójdzie tylko jeden z nas, co zwiększy szanse na niezauważone dotarcie do zamku i wyratowanie króla. Będzie to zarazem okazja do wypróbowania naszego kompletu teleportacyjnego. Według jego twórców miał on podobno zamieniać miejscami osoby posiadające miniteleportery. Tak więc wystarczyło, że pójdzie jeden z nas i w razie potrzeby zamieni się miejscami z którymś z reszty ekipy. Nasza brygada specjalna składała się z czterech członków, nie licząc pilota. Ja zajmowałem się osłoną ogniową; mam do

tego wrodzone predyspozycje. Poza tym mieliśmy w naszej brygadzie gościa od rozbijania niektórych skał (własnozębnie), mistrza we wspinaniu się po linie oraz wytrawnego pływaka ze śmiertelnym oddechem. W podziękowaniu za brawurowe lądowanie zostałem wybrany, aby rozpocząć wędrówkę. Gdy odchodziłem od naszej "pszczołki" w pełną niebezpieczeństw wyprawę, słyszałem głos pilota, zaklinającego się, że już nigdy nie kupi żarcia na bazarze.

Tak mniej więcej zaczyna się gra **Fury of the Furries** spłodzona przez firmę **Kalisto**. Należy ona do morza gier zręcznościowych, ale nie jest to bynajmniej jakaś zwyczajna strzelanina, w której liczy się tylko zręczność i refleks. Od czasu do czasu trzeba - niestety, tylko lekko - wyteńczyć swoje szare komórki.

W grze wcielasz się w postać małego kulistego stworzonka o czterech obliczach. Jak już wcześniej nadmieniałem, możesz być strzelcem, który im dłużej przytrzymasz FIRE, tym większym ogniem miota. Możesz też wcielić się w postać, dla której kamienie nie stanowią problemu. To jeszcze nie wszystko, gdyż wystarczy tylko sknąć palcem, a przeistoczysz się w postać, która w swojej linii genealogicznej posiadała chyba pajaka. Istota ta z wyglądu nie różni się niczym od swoich poprzedników, prócz koloru. Ma natomiast niesamowitą zdolność wysnuwania "umięśnionej" liny, która przyczepia się prawie do wszystkiego. Dlaczego "umięśnionej"? Ponieważ możesz zawisnąć przyczepiony na przykład do sufitu pod pewnym kątem do ziemi. Pozostało jeszcze ostatnie "wcielenie". Jest nim pływak, który potrafi pod wodą miotać śmiertelnymi pęcherzykami powietrza. Wszystkie te postacie są odporne na bardzo duże wysokości, tzn. upadek z tych wysokości. Nie boją się również wody, choć pływać umie tylko jedna z nich.





Śmiertelne są dla nich natomiast wszelkie spadające odłamki skalne, kolce oraz zwodniczo wyglądające kwasy. Oczywiście, kontakt dotykowy z obcymi kończy się prawie zawsze rozbiciem na atomy, nie mówiąc już o wysyłanych przez nich pociskach. Niestety, nie zawsze wszystkie "wcielenia" są dostępne, czasami przechodząc przez podejrzone strefy tracisz niektóre z nich, ale za to zyskujesz inne.



jest za wysoko, ale wystarczy tylko wrzucić trochę gruzu do zbiornika, a poziom cieczy się podniesie. Gdzie indziej trzeba zapalić pochodnię, która spowoduje wyparowanie wody z basenu, dzięki czemu odsłoni się przejście. Z rzadka możesz natknąć się na tajemne pomieszczenia wypełnione pieniędzmi. To jest sprawdzian Twojej chciwości, gdyż na zbieranie skarbu masz kilka sekund i jeśli nie zdążysz na czas wyjść



potworów, możesz się natknąć na różnego rodzaju dmuchawy, pola anty-grawitacyjne, ruchome haki, teleporty oraz mnóstwo innych niespodzianek. A na koniec, gdy uwolnisz wreszcie króla, okazuje się, że to jeszcze nie wszystko. Życie to dżungla.

Kilka rad dla sfrustrowanych:

- gdy nie wiesz, co zrobić, zacznij kopać, skakać, gryźć podłogę i ściany
- czasami pomaga.



Do przejścia masz osiem poziomów po dziesięć leveli plus gwóźdź programu. Tych osiem poziomów to pustynia, laguna, las, piramidy, góry, fabryka, wioska (czy też miasteczko, jak kto woli) oraz zamek, do którego trzeba dotrzeć, aby odbić króla. Wszystkie poziomy najeżone są mniej lub bardziej wyrafinowanymi pułapkami. Czasami masz problem w postaci zbiornika jakiejś cieczy, przez którą nie można przepłynąć, ponieważ drugi brzeg



z komnaty, zostajesz karnie wyrzucony z niej z pustymi kieszeniami, a o powrocie do "koryta" możesz zapomnieć. Czasami na drodze stanie ktoś tak niesamowity jak wampir, który jest jeszcze na dodatek w posiadaniu klucza do następnej planszy. Trzeba wtedy doprowadzić drania pod wiszący kołek, a gdy monstrum się zbliży, pociągnąć za dźwignię. Kiedy kołek spadnie, do swojego nazwiska możesz dopisać: "Pogromca wampirów". Oprócz



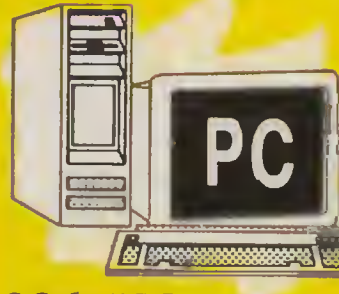
- idzie luty podkuj buty.
- na łód dobry jest ogień.
- kamienie i inne drobiazgi też można teleportować.
- spidermanem można również ciągnąć kamienie (bardzo istotne).
- HE-MAN to także TURTLES.

No cóż, pozostaje tylko przełknąć następną pastylkę valium i do roboty.

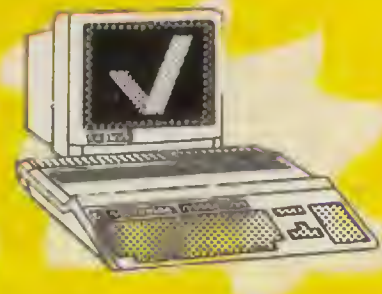
Bishop & CO



ZRĘCZNOŚCIOWA



386, VGA



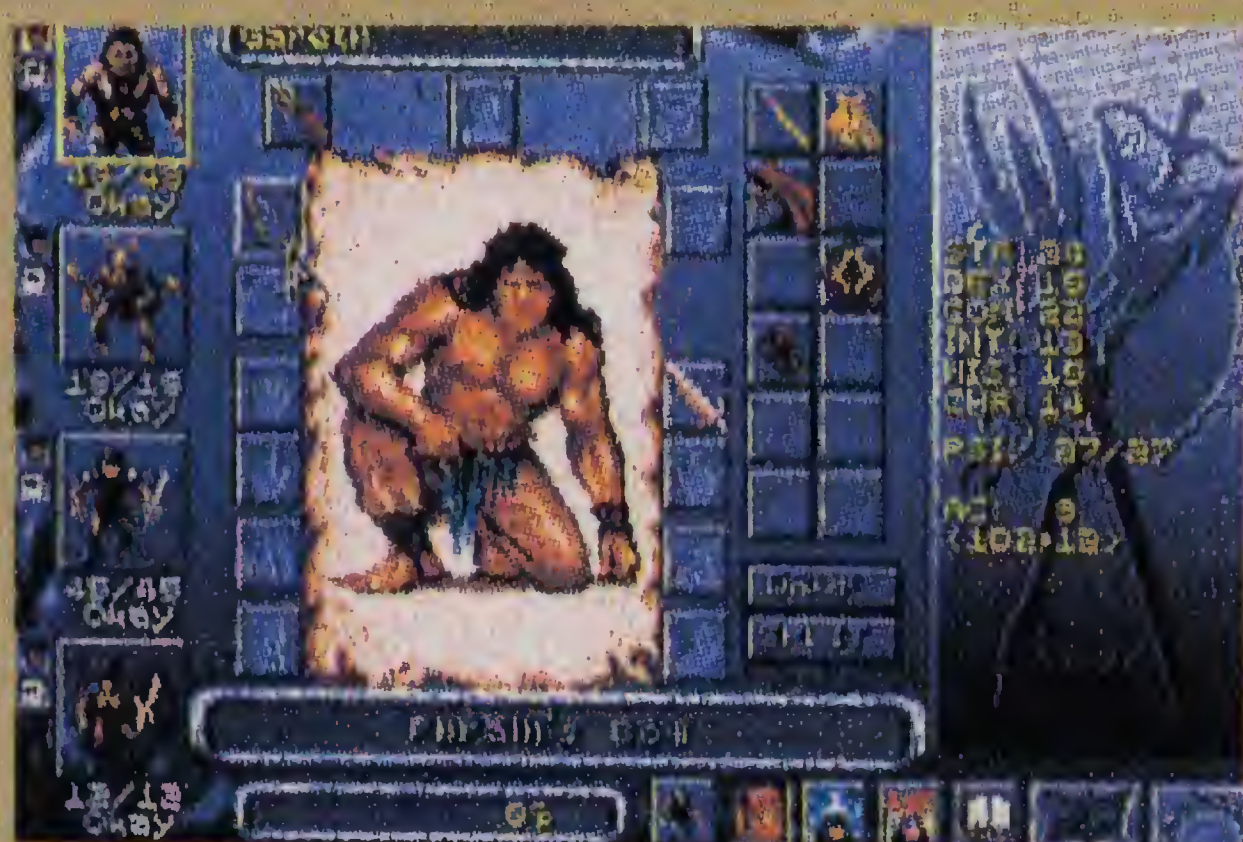
1 Mb RAM



DARK SUN

W O R L D

Producent: SSI



- "Na rozkaz potężnego króla Tectutitlaja wszyscy niewolnicy zdolni do noszenia broni mają wystąpić na arenie. Śmierć będzie zapłatą za słabość. Niech gra się zacznie!" I oto gra się zaczyna, a startujesz z pozycji wyjątkowo mało interesującej, bo życie gladiatora może i jest ekscytujące, ale za to zazwyczaj krótkie.

Nim jednak zajmiemy się akcją **Darksuna**, parę słów o sprawach czyśto technicznych. Kiedy zainstalujesz już grę, do wyboru są opcje Start lub Create. Radzę wybrać tę drugą, gdyż wtedy masz możliwość stworzenia "grupy marzeń" i nie musisz polegać na tym, co zaproponują programiści z SSI. W grze uczestniczyć mogą cztery postacie, a do wyboru jest osiem ras i osiem profesji. Najlepszymi wojownikami i gladiatorami są pół-giganci, warto też zwrócić uwagę na modliszkopodobnego thri-kreena. Wyszkolony wojownik tej rasy będzie mógł zadawać nawet osiem ciosów w ciągu jednej tury! Zagadkowy wydał się zawód "preservera", ale to po prostu najzwyklejszy w świecie mag. Poza tym, mało użyteczny jest psionik i osobę tej profesji można sobie w grupie darować.

Kiedy wybierzesz opcję **Create**, ukaże się plansza z czterema kwadratami. Kliknięcie na jeden z nich prawym przyciskiem myszy uaktywni komendy "new" (tworzenie nowej postaci) lub "add" (dodanie postaci, która jest już zarejestrowana). Po wybraniu "new" zobaczymy plansze z dostępnymi w grze bohaterami i teraz wystarczy wybrać podług gustu oraz "nabić" do maksimum parametry (siła, zręczność, kondycja, inteligencja, mądrość, charyzma) i punkty życia (HP).

Wybierając kleryka, druida bądź rangersa, należy określić sferę, której on służy (woda, powietrze, ziemia, ogień), gdyż każdej sferze podporządkowane są inne czary. Natomiast dla wszystkich postaci wybierasz sferę "psi": metaboliczną, kinetyczną bądź telepatyczną. Czarami psionicznymi bowiem posługiwać może się każdy niezależnie od profesji czy rasy, ale tylko psionik te zdolności rozwija. Większość ras potrafi łączyć profesje i tu już wybór należy do Ciebie czy chcesz mieć w grupie bohaterów wszechstronnie utalentowanych, ale wolniej zdobywających kolejne poziomy doświadczenia, czy też specjalistów.

Kiedy grupa jest już gotowa, czas wstąpić na arenę. Obraz przedstawiony jest "z lotu ptaka". W lewym górnym rogu planszy zawsze widzisz **płonący krąg**. Kliknięcie kursorem na ten krąg przeniesie Cię do głównego menu. Tam masz do wyboru opcje: "view character" (charakterystyka poszczególnych postaci, punkty doświadczenia, zaznaczenie ile ich jeszcze potrzeba, aby osiągnąć następny poziom), "view inventory" (obraz postaci i jej ekwipunek, zarówno to co ma w rękach i na sobie, jak i to co niesie w skrzyniach czy sakwach), "cast spell/use psionic" (przejdź do panelu z czarami, którymi aktualnie dysponuje postać), "view current spell effect" (sprawdzenie działania jakich czarów jest poddana postać). Kiedy jesteś na planszy "view inventory", można używać przy każdej z postaci dwa małe kwadraciki. Ten z główką uczyni z wybranej osoby lidera grupy, ten z ekranem pozwoli komputerowi na samodzielne sterowanie walką. W lewym dolnym rogu są dwa pola. To z **płonącym kręgiem** pozwala wrócić do

gry, drugie ukaże Ci **Game menu**. W górnym rzędzie **Game menu** masz cztery znane już opcje, w środku natomiast "exit" (wyjście z gry z możliwością "save"), "load/save", "preferences" (muzyka, efekty, stopniowanie poziomu trudności, włączanie i wyłączanie animacji, wiadomości o grze), "map" (mapa obszaru, na którego terenie jest aktualnie grupa), "center on leader". Rząd dolny w **Game menu** to "collapse party" (wybierasz czy chcesz widzieć w czasie marszu całą grupę, czy też tylko lidera), "move" (kursor-strzałka), "eye" (kursor-okno), "battle" (kursor-miecz, strzała), "return" (powrót do gry).

ARENA:

Tu musisz toczyć walki z wszelkiej maści potworami, a po chlubnych zwycięstwach zbierać pieniądze, które rzuca rozentuzjasmowany tłum. W honorowej łozie siedzi ubrany na zielono facet (*announcer* czyli taki, hm, konferansjer) i można z nim pogadać. Na przykład obrażanie go lub grożenie mu śmiercią spowoduje, że wyśle przeciw Tobie następną hordę wrogów. Na arenie są dwaj ukrzyżowani niewolnicy i jednego z nich należy napoić wodą (wodę i bukłak znajdziesz w więzieniu). Wyjawi wtedy, gdzie został ukryty pewien cenny klejnot. Po zwycięskiej walce opuszczasz arenę i wracasz do więzienia. Strażnik pokaże, gdzie jest cela, którą masz zająć (pomieszczenie z kamiennym kregiem). Jeżeli klikniesz na krąg kursorem-oknem, grupa będzie odpoczywać. Po każdym odpoczynku musisz wyjść, aby stanąć do nowej walki. Odmowa zostanie uznana za bunt i "zaopiekują się Tobą strażnicy". Więzienie pełne jest gladiatorów i pilnujących ich strażników.

WIĘZIENIE:

1) Pomóż Gilal, ślicznej blondynce cierpiącej na ból głowy. Wyjawi Ci drogę ucieczki z lochów.

2) Porozmawiaj z Trusteem. Opowie wszystko, co wie o więzieniu oraz otworzy drzwi prowadzące na południe.

3) Zaprowadź do Gilal kucharza o dźwięcznym imieniu Dinos.

4) Gladiator Merzol proponuje wspólną ucieczkę. Wystarczy jednak, że wspomnisz o stogu siana, aby on i jego ludzie chcieli Cię zabić. W stogu znajdziesz nieco ukrytego złota.

5) Król gladiatorów, Scar, również proponuje wspólną ucieczkę (kiedy już wsławisz się na arenie).

6) Mirlon poprosi, abyś przyniósł mu klejnot (gdzie jest, dowiesz się od



ukrzyżowanego na arenie niewolnika), gdyż pomoc może w wydostaniu się z więzienia.

Kiedy uznasz już, że nadszedł czas opuścić te przemiłe lochy, czeka Cię walka ze strażnikami, a jest ich dość liczna gromada. Gdy zabijesz mieszkającego w południowo-zachodniej części dowódcę-templara, znajdziesz przy nim dobry miecz Bloodwrath i owoce guavy (ponoć uzdrawiają; spróbuj, ale radzę się przedtem zasej-fować). Obok pomieszczenia, gdzie mieszka zombie, jest ukryty przycisk. Otworzy on tajne drzwi prowadzące do skarbu. Możesz poza tym wziąć broń ze zbrojowni (ale tania jest i kiepska) oraz worki ze zbożem. W północno-zachodnim rogu jest krata zagrażająca wejście do podziemi. Rozbij ją lub otwórz zamek (złodziej), a znajdziesz się w siedzibie szczuropodobnych Tarich.

PODZIEMIA TARICH (1):

1) Przede wszystkim postraszyć zatrzymującego Cię strażnika. Szybko zrezygnuje wtedy z żądań dotyczących pieniędzy.

2) Porozmawiaj z szalonym templarem Mikquetzlem, zabij go i uratuj uwięzioną córkę szefa high warren Tari. Mikquetzl ma Chameleon gloves powodujące ślepotę u uderzonego wroga.

3) Zaprowadź dziewczynę do jej ojca i uratuj Świątynię Czaszek przed najazdem czcicieli Mikquetzla. W nagrodę otrzymasz Helm of Contemplation (czar ochrony Gaze Reflection) i dostąpisz zaszczytu porozmawiania ze Starszymi.

4) Rozmawiaj ze Starszymi tak długo, aż wyjawiają jak wyjść z podziemi oraz jak trafić do siedziby maga Dagolara. Nie zapomnij wyjąć z ukrycia Staff of Parting. Tylko ten magiczny przedmiot umożliwia dostanie się do Dagolara.

5) Szefowi low warren Tari, Chrowi, możesz sprzedać wzięte na górze ziarno i zabrać skarb (trochę będzie protestował).

6) Przeszukaj flushing tunnels, znajdziesz tam metalowy topór oraz dzwignię uruchamiającą sakretne przejście.

7) Użyj Staff of Parting według wskazówek Starszych i zejdź do siedziby Dagolara.

W tym miejscu zegnamy się z tymi, którzy nie posiadają oryginalnej wersji gry lub nie mają zbioru dsptch.com crackującego program.

SIEDZIBA DAGOLARA:

1) Spotkasz więźnia, który pomoże Ci zabić Degolara. Z jego słów do-

wiesz się, że Dagolar nie jest zbyt przyjemnym typem.

2) Zabierz strażnikom naszyjniki. Tylko one umożliwiają przedostanie się przez Drzwi Oczu.

3) Porozmawiaj z Keldarem, zaufanym Dagolara. Jest szalony, ale dowcipny. Prawdziwą perełką humoru są ostatnie słowa zapisane w jego księdze.

4) Uwolnij Goburnixa - to brat Dagolara, zmieniony przez niego w zombie. Przeprowadzi Cię bezpiecznie przez barierę ognia.

5) Stocz wspaniały pojedynek z Dagolarem i jego Tyrian slimes (bardzo niebezpieczne bestie). Przy ciele maga znajdziesz sztylet oraz użyteczną dla psionka różdżkę. Różdżka jest tak wartościowa, że kiedy sprzedasz ją, pozbędziesz się do końca gry kłopotów finansowych. Ponadto Dagolar ma living cloak (chroni przed niemagicznymi pociskami), wand of missiles i project force (również może z niego korzystać tylko psionki).

Zadowolony z zabicia tego iście diabelskiego maga (ma on specjalne organy, którymi torturuje dusze uwięzionych wrogów) wróć do podziemi Tarich. Na powierzchnię prowadzą drogi. Jeśli jesteś żądny krwi i walki, wybierz ogólnie dostępne przejście. Jeśli jesteś osobą nade wszystko ceniącą ostrożność i masz zajęcze serduszko, skorzystaj z tajnego korytarza, o którym powiedzieli Starsi.

POLA (2):

Pracują tu, pilnie strzeżeni, starzy i niedołążni niewolnicy, z których nie byłoby żadnego pożytku na arenie czy przy budowie piramidy.

1) Odszukaj Starego Jednookiego, dowiesz się od niego o wioskach zakładanych przez zbiegłych niewolników oraz jak wydostać się z obszaru pól. Jeżeli zechcesz, Stary Jednooki zajmie uwagę strażników, co pozwoli Ci na wymknięcie się bez wszczynania walki.

2) Od jednego z niewolników otrzymasz wielki klejnot, który należy umieścić na magicznym postumencie stojącym na południu pól. Klejnot uaktywni postument i w przyszłości (kiedy będziesz miał już Llod's Rod) pozwoli teleportować się na pola z dowolnej krainy.

3) W ogrodzie na południowym wschodzie stary niewolnik sprzedaje magiczne owoce. Również możesz sprzedać zbędny ekwipunek. Z pól są dwa wyjścia, na północy i na wschód (należy otworzyć bramę). Najpierw skierujemy się na północ.

PUSTYNIA (3):

Pierwsze, co zobaczysz, to ciało wędrowca. Odnajdziesz przy nim dokument, który uważnie przeczytaj, bo da Ci pewne wyobrażenia o świecie i o tym, czego powinienesz dokonać. Obok jest obóz strachliwego i marudnego jegomości, ale można tam odpocząć i nabrać sił. Jeżeli następnie skierujesz się na północ, trafisz do Teaquetzlu - wioski zbiegłych niewolników. Po drodze spotkasz Lausę (jest ssuranem, taka gadopodobna rasa).

TEAQUETZL (4):

1) W wiosce możesz dokonać zakupów u trzech handlarzy (broń miotająca, broje, broń sieczna), ale oferowane przez nich dobra są raczej nędzne.

2) Na zachodzie wioski mieszka sympatyczny ojciec Garyn, który poprosi o pomoc w pewnym zadaniu. Masz mianowicie przynieść magiczne komponenty od kleryka Notaku mieszkającego na wschodzie, na czerwonej pustyni.

3) Porozmawiaj z Chahlem, liderem wioski. Dowiesz się o przepowiedni, według której właśnie Ty możesz uratować świat przed armią okrutnego króla-czarnoksiężnika. Wpierw jednak należy zjednoczyć siły wszystkich wiosek. Przyjmij zadanie i nie daj się wyprowadzić z równowagi cynicznemu porucznikowi Kwerinowi, który będzie ustawicznie powątpiewał zarówno w Twoje siły, jak i wagę przepowiedni. Chahl pokaże Ci dom, w którym odpoczniesz, są w nim również wartościowe dary.

4) Odwiedź wizjonera i cierpliwie wysłuchaj, co bełkocze ten karzeł o mózgu wypalonym przez słońce. Otrzymasz od niego Llod's Rod, która umożliwia teleportację.

5) Zejdź na dno studni, wysłuchaj ducha nieszczęsnego maga Tynana i weź klejnot, który należy umieścić na postumencie u wejścia do wioski (analogicznie jak zrobiłeś to na polach).

CZERWONE PIASKI (4):

Na wschód od pól znajdziesz splądrowany obóz i niewolników pilnowanych przez magera - antypatycznie wyglądające, ogromne małpoludy. Kiedy uratujesz jeńców, dostaniesz w prezencie miecz Bone Hornblade. Koniecznie odwiedź mostek na północy, zerwij pnącza (zrobi się z nich sznur) i spuść się do podziemi. Spotkasz tam ducha ukochanej Tynana. Kiedy po wyjściu z podziemi skierujesz się na północ, zobaczysz następny obszar czerwonych piasków.



CZERWONE PIASKI (5):

1) Napotkany mędrzec ofiaruje Ci różdżkę Metal Detection i klejnot do obelisku oraz podzieli się wiedzą na temat magicznych artefaktów.

2) Od kleryka otrzymasz komponenty dla ojca Garyna. Zaproponuje też, abyś przyniósł mu pewne potrzebne ingrediencje i dobrze za nie zapłaci.

3) Coś niesamowitego! Jest tu człowiek, który okiełznał i wytrenował dzikiego mastyrial! Za worek soli (cenniejszej widać niż złoto) sprzeda Ci mastyrial, który od tej pory będzie walczył u Twego boku.

Idąc dalej na północ, trafisz znów na pustynię (11). Spotkasz tegoż samego faceta, który siedział sobie spokojnie w łożu, kiedy walczyłeś o życie jako gladiator. Ale nie zabijaj od razu nędznego wszarza. Ofiaruj mu wolność, a wtedy wyjawí, gdzie zakopano skarb. Potem już otwórz mu drogę do najlepszego ze światów. Annoucer ma przy sobie pergamin z bardzo użytecznym czarem Stone-skin, klejnoty i pierścienie (niestety, niemagiczne).

Po szlachetnym ukaraniu announcera naprzód, dalej na północ (16). Tam też są ludzie, którzy potrzebują pomocy. Oto bowiem templar kłóci się z elfem o cenę niewolników. Przekonaj elfa, aby wystąpił przeciw templarowi i wspólnie z jego ludźmi wymordujecie strażników. Na pamiątkę pięknej bitwy otrzymasz od elfa ładną, choć jako broń mało rewelacyjną włócznię, oraz obieca on, że przyłączy się do tworzonego przez Ciebie sojuszu. Niewolnicy pochodzą z wioski Gedron, o której jeszcze usłyszysz.

Kiedy pójdziesz dalej, kierując się na Gwiazdę Polarną, następnym obszarem będzie karawana kupiecka.

KARAWANA (17):

1) Porozmawiaj z Kelem, czarnoksiężnikiem i sprzedawcą magicznych artefaktów. Między innymi możesz kupić u niego gem do obelisku.

2) Jeśli chcesz, odwiedź handlarzy bronią, ale nie mają nic interesującego do zaoferowania.

3) Wizjonerka Larissa przepowie Ci przyszłość za skromną opłatą.

4) Winiarz Torbrian zapragnie, abyś koniecznie skosztował jego wina. Coż, jeśli nie przeraża Cię fakt, że to były handlarz niewolników, to: na zdrowie!

5) Szefowa karawany proponuje, abyś podjął karną wyprawę przeciw niepokojącym kupców bandom. Obiecuje zapłatę.

6) Sympatyczny wędrowiec Tidzio podzieli się z Tobą posiłkiem i opowie o krainach, które zwiedził.

Teraz udaj się do wioski Gedron (21). Ażeby tam dojść, należy przemierzyć pustynię na północ od Teaqetzu (15). Na niej spotkasz tylko wysłannika templarów z listem i pergaminem maga Fire Shield. Idąc dalej na północ, zobaczysz obozowisko ssurans (18). Porozmawiaj z nimi i kup część do statui. Możesz też ich zbić, a wtedy unikniesz ponoszenia kosztów zakupu. Kiedy skierujesz się na zachód, wejdiesz do wioski (21). Mieszkańcy sprawiają wrażenie szalonych, ale szaleni nie są. Zostali opętani przez defilera Wyrmiasa, który sam nazywa siebie "lalkarzem" (puppetmaster). Obieca uwolnić wioskę spod zaklęcia, jeżeli przyniesiesz mu dwie brakujące części do statui. Jedna z części jest w posiadaniu ssurans na wschodzie, drugą ma druid na północnym zachodzie (19).

Aby przejść przez zniszczony most (obszar 19 na mapie), niezbędny będzie grappling hook (do znalezienia przy jednym z namiotów). Teraz możesz już uwolnić uwięzioną na skale dziewczynę, potem stoczyć walkę z jakimś bagiennym monstrum i druidem Dakarenem (warto go odszukać). Uwolniona Jasmine poprosi, abyś przekazał wiadomość siostrze w Gedron i ofiaruje pergaminy z czarami dla maga. Próby zabicia Wyrmiasa skończą się opłakanie dla ludzi z Gedron. Ba, jest to osobnik tak drażliwy, iż nawet jeżeli zażartujesz z niego, w odwecie wykończy mieszkańców. A więc trzymaj język na wodzy. Kiedy ofiarujesz już Wyrmiasowi części statui, dotrzyma słowa i uwolni Gedronczyków. Da Ci też szansę zabicia go i będzie to nadspodziewanie łatwe. Lecz wtedy defiler ożyje w ciele statui i to statui niezwykle ambitnej, bo mającej plany opanowania świata. Ale parę celnych ciosów udowodni, że jej właściwe miejsce jest parę stóp pod ziemią.

W Gedron należy jeszcze porozmawiać z Linarą, a ona opowie o tajnym przejściu do komnat Wyrmiasa. Tam, pod dywanem, znajdziesz ukryty sejf i skarb defilera. Musisz jeszcze uratować mieszkańców wioski więzionych na północy w obozie łowcy niewolników Aranta (20). Po rozprawieniu się z tą antypatyczną kreaturą wróc do Gedron i zaproponuj szefowi osady przystąpienie do sojuszu. Trudno, aby okazał się aż takim niewdzięcznikiem i nie pomógł swemu wybawcy.

Kiedy uratujesz już wioskę, czas obejrzeć, co dzieje się w południowych krainach. Na południe od Gedron jest miejsce zwane Hotsprings (14) i tu czeka Cię walka z templarem i jego żołnierzami. Templar ma tarczę ze skóry smoka. Idąc dalej na południe, znajdziesz oazę (12) pilnowaną przez strażników, którzy czekają aż przemieni się ona na powrót w pustynię. Należy oczywiście pokrzyżować ich zamiary. Przy zabitym wodzu znajdziesz Naszyjnik Dezintegracji, a mieszkający na tym obszarze druid zdradzi Ci miejsce ukrycia skarbu. Jeszcze dalej na południe jest kraina, gdzie (jeżeli obejrzyysz mapę) ujrzyysz rysunek ogromnego smoka (13). W jego oku zakopany jest skarb, o którym mówił announcer (aby go wykopać, trzeba mieć łopatę). Przechadza się też tam Toonuu - Zbieracz Soli. Kup od niego worek tej przyprawy. Porozmawiaj też z ssuranem Ssovanem (przyprowadź mu Lausę, żeby miał się z kim rozmnażać) i z Marisem. Jeśli chcesz, posłuchaj wskazówek Marisa, a potem idź na zachód. Jest tam wioska Cedrilte.

CEDRILTE (22):

Gdy tylko wejdiesz na teren wioski, zobaczysz, że zaatakowali ją wyvern riders. Ale nawet, gdy pokonasz napastników, mieszkańcy Cedrilte przyjmą Cię chłodno. Aby nakłonić ich do przystąpienia do sojuszu, musisz wybrać się w góry i zniszczyć zamek - gniazdo rozbójników, którzy wciąż plądrują wioskę.

1) Lukyan loremaster poradzi Ci, jak zdobyć terror bloom dla kleryka Notaku.

2) Krikor zgodzi się pokazać wejście do jaskiń - jedyną drogę prowadzącą na zamek.

JASKINIE (23):

1) Przede wszystkim porozmawiaj z Outcastem. Dowiesz się od niego o problemach mieszkańców jaskiń i o ciężącej nad nimi klątwie.

2) Porozmawiaj z niebieskimi mieszkańcami podziemi i jeśli chcesz, zgódź się pomóc Rebelmind Folk (będą prosili, abyś zabił czarne pajaki).

3) Rozbij mur koło pentagramu. W ukrytej komnacie odnajdziesz dziennik czarodziejki Nagi, magiczne talizmany oraz pergamin z czarem Melf's Minute Meteors.

4) Królowa pajaków zażąda, abyś rozprawił się z trującymi grzybami krzewiącymi się w jaskiniach. Niestety, nie znalazłem sposobu na rozwiązanie tego problemu.

5) Księżę pajaków szuka sprzymie-



rzeńców, aby obalić królową. Wpierw musisz jednak załatwić trujące grzyby.

6) Jeżeli zdecydujesz się zabić królową, znajdziesz przy niej wooden wildwynd wand (czar Confusion), ale uważaj na nadwornych magów.

7) Przy kościotrupie obok ceglano-kęgu leży pergamin z czarem Hold Undead.

Kiedy już poradzisz sobie z problemami, które stoją przed Tobą w jaskiniach, udaj się na północ. Tam jest wejście do zamku.

ZAMEK - PARTER (24):

1) Zombie opowiedzą o kłatwie, którą rzuciła na nich czarodziejka Tara. Dowiesz się, że aby zabić Tarę, należy skorzystać z pomocy druida, którego uwięziono na piętrze zamku.

2) Od strażnika w sypialni dowiesz się o Mistrzu Wyvernów i o tym, jak posiadał on kontrolę nad tymi latającymi monstrami.

ZAMEK - WIEŻE (25):

1) Wschodnia Wieża - musisz zabić strzegącego drzwi potwora (earth elemental 12. poziomu) i porozmawiać z Druidem Szalonego Wiatru. Będzie chciał, abyś przyniósł mu riding hook, który posłużył zniewoleniu wyvernów.

2) Południowa Wieża - zabij Mistrza Wyvernów i kluczem spod łóżka otwórz skarbiec. Przy Mistrzu znajdziesz metal wind ring (czar ochronny Protection Missile) i riding hook.

3) Zanieś riding hook druidowi, a otrzymasz wind potion - tylko dzięki niej zdołasz unicestwić Tarę.

4) Zachodnia Wieża - zabij Tarę według wskazówek druida (znajdziesz serce Tynana i naszyjnik ochronny Biofeedback).

5) Wróć do druida. Wyjawi Ci miejsce ukrycia skarbu (m. in. doskonały miecz Dark Flame) oraz poradzi, jak uwolnić zombie więzione na dolnym poziomie.

Kiedy już uporasz się z zamkiem porozmawiaj z szefową wioski Cedrilte. Tym razem da się namówić na przystąpienie do sojuszu (ale tylko, jeśli spełniłeś życzenia druida).

POLA LAWY (26 i 27):

Dwa obszary na południu. Na pierwszych polach (27) zabij pustelnika, który sprowadza fire elementals. Ma on przy sobie Metal Iron Necklace z czarem Fireball. Drugie pola (26) są zamieszkane przez thrikreenów. Należy zebrać siedem skał i zatkać nimi gejzery. Wtedy wulkan wyrzuci meteor metal, ale nie mam pojęcia, do czego to znalezisko może zostać wykorzystane.

Ostatnie obszary jeszcze nie spenetrowane to Ring Mountains na wschód od czerwonych piasków (6). Wchodząc na ten teren, zobaczysz w pierw grupę ssurans. Poproszą, abyś rozprawił się z duchami zamieszkującymi ruiny, ale ich wdzięczność jest, łagodnie mówiąc, specyficzna. Na północy zobaczysz wejście do podziemi (piękna, olbrzymią czaszkę). Żyją tam niemi (bo wyrwano im języki) Magera.

SIEDZIBA MAGERA (7):

1) Porozmawiaj ze Ślepcem, opowie Ci, kto i dlaczego uczynił z jego ludu niewolników.

2) Udaj się do świątyni na południu (odnajdziesz pergamin z czarem Monster Sumoning III) i spotkaj się z dawnym strażnikiem świątyni Tanelymem.

3) Poprowadź niewolników do komnaty uzdrowienia. Teraz nadszedł czas, by pokonać maga Balkazara, nim przyzwie z zaświatów Nienazwanego.

4) W komnacie Balkazara zniszcz jego magiczne lustro. Od tej pory nie będzie mógł przyzywać zaświatów potworów.

5) Jeśli potrafisz, zabij Balkazara (ja nie potrafiłem!). Zawsze jednak możesz splądrować jego skarbiec (dużo pieniędzy, pas siły i pierścień z czarem Displacement).

6) Używając teleportali, dostań się na "wysepkę", gdzie znajduje się miecz Bone Draketoooth.

Czas na ostateczną rozgrywkę. Kiedy wrócisz do Teaquetzlu, dowiesz się, że Twoje przeznaczenie leży w starożytnych ruinach.

RUINY:

1) Od Shadow Kinga dowiesz się o klęsce, jaka spotkała miasto, o egzekucji Cragga i starożytnej rasie psur-lonów.

2) Duch Cragga poprosi, abyś zwrócił mu jego ciało. W zamian otrzymasz butelkę z geniuszem (spełnia trzy życzenia).

3) martwe ciało w korytarzu na północy zmieni się w teleportal. Przez niego dostaniesz się do siedziby psur-lonów, które strzegą zwłok Cragga.

4) Geniusz może Cię uzdrowić, rozmnożyć pieniądze bądź zdublować posiadaną przez Ciebie broń. Potem przeniesie Cię na pole bitwy, gdzie staniesz twarzą w twarz z armią Draju.

Bitwa (a raczej dwie bitwy) nie będzie łatwa, ale kiedy zakończysz ją zwycięsko, uratujesz świat przed królem-czarnoksiężnikiem. Staną w niej po Twojej stronie bohaterowie z Gedron i Cedrilte oraz czarodziejka Jas-

mine. Gdy zabijesz ostatniego wroga, możesz jeszcze przejść się po świecie, wysłuchując peanów pochwalnych, jakich mieszkańcy nie będą Ci szczędzić.

Darksun jest niezwykle rozbudowaną grą role-play, której ukończenie wymaga co najmniej przeciętnej znajomości angielskiego. Rozmawia się bowiem prawie z każdym i naprawdę bardzo dużo. Szczerze mówiąc, większość wiadomości nie jest potrzebna, ale tworzą one koloryt gry, ukazując oblicze świata, po którym wędrujesz.

Darksun przy wszystkich swoich zaletach ma jednak i spore wady, do których zaliczyłbym: niezbyt umiejętne wykorzystanie przez twórców programu pola gry (są całe obszary, na których właściwie nic się nie dzieje) oraz brak elementów niespodzianki i zaskoczenia (trudno o to po prostu, gdy gracz nie może obserwować bez ograniczeń całej krainy). Nie ukrywam też, że lubię gry, w których świat jest nieco bardziej urozmaicony (np. miasta!), a ekwipunek bohaterów różnorodny. Pozostaje też kwestia pieniędzy. W **Darksun** absolutnie nie przeżywa się kłopotów finansowych. Nie ma tak, że tęsknisz np. za piękną zbroją o niezwykłych właściwościach, a nie stać Cię na nią. To naprawdę nudne! Ale mimo wszystko zabawa jest warta polecenia, bo nie tak klaustrofobiczna, jak seria **Beholderów** (przy całym moim szacunku dla niej) i nie tak sztuczna, jak np. **Ishar** czy **Realms of Arkania**.

Z uwag technicznych, warto wziąć pod uwagę, że ostatnie sejfy zajmują przeszło 1 MB pamięci, a należy także od czasu do czasu skorzystać z disk doktora, gdyż **Darksun** potrafi tworzyć sporej objętości ukryte zbiory.

Jacek Piekara



SKLEP SKLEP SKLEP

DROGI CZYTELNIKU!

Na stronach 31 i 34 zamieszczamy listę gier, którymi ŚGK dysponuje. Są to wersje oryginalne, wszystkie zaopatrzone w polskojęzyczną instrukcję obsługi.

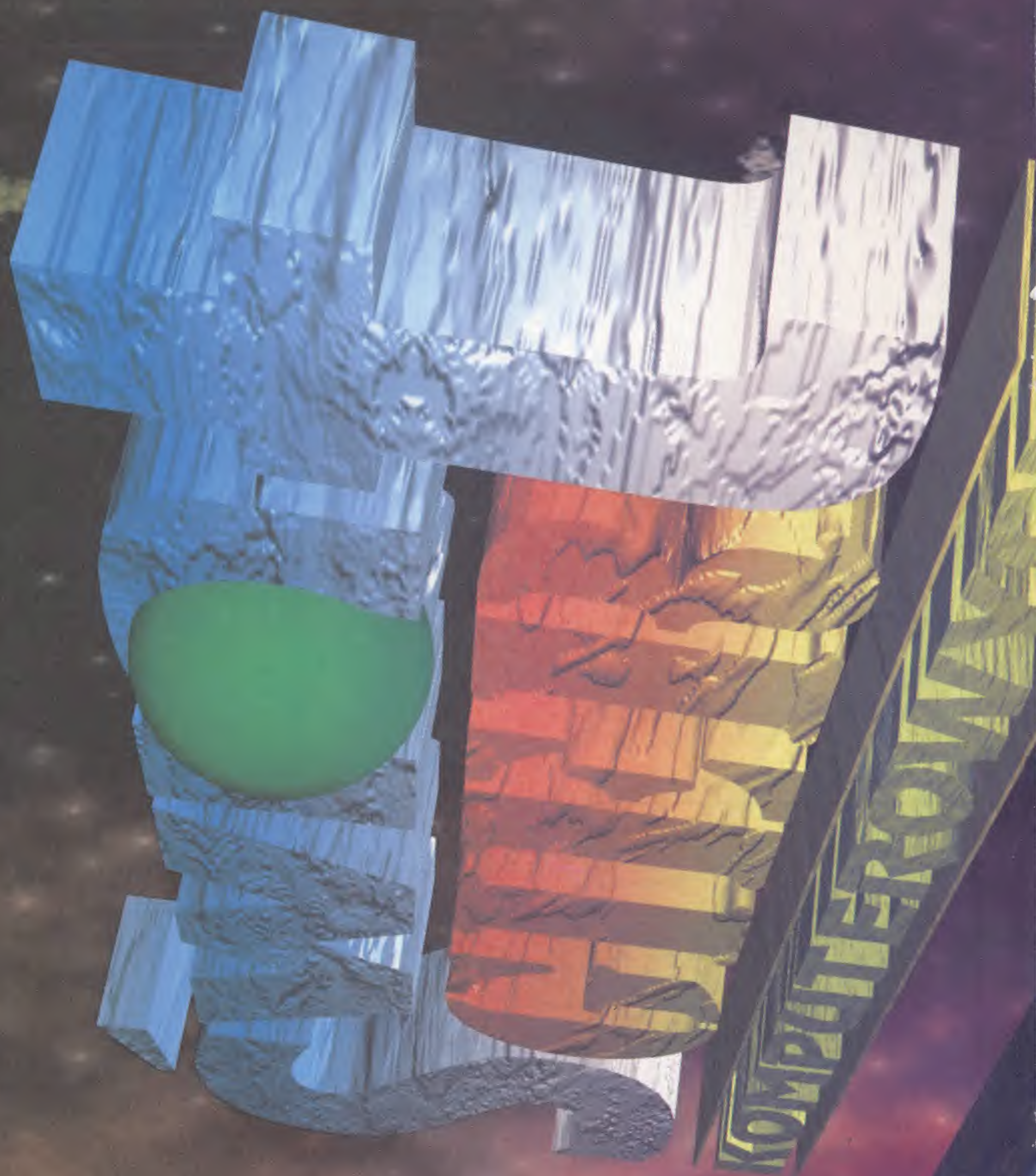
Jeśli zdecydujesz się kupić jakiś tytuł (możesz wybrać kilka), wówczas odszukaj odpowiedni blankiet na końcu ŚGK i prawidłowo go wypełnij. Wpisz numer zamawianej pozycji, jej pełny tytuł, ilość egzemplarzy, cenę gry oraz kwotę będącą sumą wpłaty.

Po opłaceniu rachunku na pocztę lub w banku (kiedy otrzymamy potwierdzenie o wpływie sumy na nasze konto) niezwłocznie zrealizujemy zamówienie.

UWAGA! Nie przyjmujemy zamówień za zaliczeniem pocztowym.

Znak "*" w rubryce "Cena" oznacza, że w obecnej chwili program ten nie jest dostępny w sprzedaży.

Lp.	Tytuł	Format	Producent	Nośnik	Wymagania	Cena
1.	Aces of the Pacific	PC	Electronic Arts	3.5"	min. 386 SX, 2Mb, VGA	*
2.	ATAC	PC	MicroProse	3.5"	VGA	600.000,-
3.	AV-8B Harrier Assault	PC	Domark	3.5"	min. 386 SX, 2Mb	550.000,-
4.	AV-8B Harrier Assault	AMIGA	Domark	3.5"	1Mb	550.000,-
5.	Buzz Aldrin's Race into Space	PC	Electronic Arts	3.5"	AT, 570 Kb, 16 Mb HDD, VGA	810.000,-
6.	Betrayal at Kronodor	PC	Sierra	3.5"	386 SX, 2Mb RAM	680.000,-
7.	Carriers at War	PC	Electronic Arts	3.5", 5.25"	EGA, VGA	430.000,-
8.	Civilization	PC	MicroProse	3.5", 5.25"	EGA, VGA	550.000,-
9.	Civilization	AMIGA	MicroProse	3.5"	1Mb	520.000,-
10.	Desert Strike	AMIGA	Electronic Arts	3.5"	1Mb	430.000,-
11.	F-15 Strike Eagle III	PC	MicroProse	3.5"	386, 2Mb RAM, VGA, 10HDD	790.000,-
12.	Gunship 2000	PC	MicroProse	3.5"	AT, 640 Kb, MCGA/VGA	600.000,-
13.	Gunship 2000	AMIGA	MicroProse	3.5"	1Mb	430.000,-
14.	Incredible Machine	PC	Sierra	3.5"	386SX, VGA	430.000,-
15.	Larry V	AMIGA	Sierra	3.5"	1Mb	*
16.	Larry V	PC	Sierra	5.25"	VGA	*
17.	Legacy	PC	MicroProse	3.5"	386-16, 2Mb RAM, VGA	700.000,-
18.	Lure of the Temptress	PC	Virgin Games	3.5"	VGA	490.000,-
19.	Lure of the Temptress	AMIGA	Virgin Games	3.5"	1Mb	490.000,-
20.	Łowca - Ostatnie Starcie	AMIGA	IPS CG	3.5"	1Mb	*
21.	Michel Jordan in Flight	PC	Electronic Arts	3.5"	386-16, 2Mb, 2 Mb, VGA	430.000,-
22.	Patriot	PC	Electronic Arts	3.5"	386SX, 4 Mb RAM	550.000,-
23.	Privateer	PC	Origin	3.5"	386-25, 4Mb RAM, 20 HDD	740.000,-
24.	Quest for Glory III	PC	Sierra	5.25"	VGA	590.000,-
25.	Rex Nebular	PC	MicroProse	3.5"	VGA	600.000,-
26.	Seal Team	PC	Electronic Arts	3.5"	VGA	500.000,-
27.	Space Hulk	PC	Electronic Arts	3.5"	VGA	650.000,-
28.	Space Hulk	AMIGA	Electronic Arts	3.5"	1Mb	520.000,-
29.	Strike Commander	PC	Origin	3.5"	386-25, 4 Mb, 27 HDD, VGA	800.000,-
30.	Strike Commander CD	PC CD	Origin	CD	386-40, 4 Mb RAM, VGA	1.1 mln





SIXTYP * SIXTYP * SIXTYP



Lp.	Tytuł	Format	Producent	Nośnik	Wymagania	Cena
31.	Syndicate/wersja polska tekstu	PC	Bullfrog	3.5"	590 kb RAM, 12 HDD, VGA	700.000,-
32.	Syndicate	AMIGA	Bulfrogg	3.5"	1 Mb	590.000,-
33.	Theatre of War	PC	Electronic Arts	5.25"	2 Mb (SVGA), 640kb (VGA)	250.000,-
34.	Ultima VII	PC	Origin	3.5", 5.25"	2Mb RAM, 21 Mb HDD	740.000,-
35.	Ultima Underworld	PC	Origin	3.5", 5.25"	386SX, 2Mb, 13 HDD, VGA	700.000,-
36.	Ultima Underworld II	PC	Origin	3.5"	386 SX, 2Mb, 14 HDD, VGA	740.000,-
37.	V for Victory III	PC	Electronic Arts	3.5"	SVGA (VESA)	500.000,-

KOLEKCJA KLASYKI KOMPUTEROWEJ

38.	Birds of Prey	PC	Electronic Arts	3.5", 5.25"	EGA, VGA	*
39.	Birds of Prey	AMIGA	Electronic Arts	3.5"	1Mb	*
40.	Black Crypt	AMIGA	Electronic Arts	3.5"	1Mb	260.000,-
41.	Chuck Yeager's Air Combat	PC	Electronic Arts	3.5", 5.25"	EGA, VGA	260.000,-
42.	Heroes of the 357th	PC	Electronic Arts	3.5", 5.25"	EGA, VGA	250.000,-
43.	MIG 29M	PC	Domark	3.5"	EGA, VGA	250.000,-
44.	MIG 29M	AMIGA	Domark	3.5"	1Mb	250.000,-
45.	NAM	AMIGA	Domark	3.5"	1 Mb	250.000,-
46.	Powermonger	PC	Electronic Arts	3.5", 5.25"	EGA, VGA	260.000,-
47.	Powermonger	AMIGA	Electronic Arts	3.5"	1 Mb	260.000,-
48.	Shadowlands	PC	Domatk	3.5"	EGA, VGA	250.000,-
49.	Shadowlands	AMIGA	Domark	3.5"	1Mb	250.000,-
50.	Strike Fleet	AMIGA	Electronic Arts	3.5"	1 Mb	250.000,-

PROGRAMY UŻYTKOWE

51.	Mno 3-4-5	PC	IPS CG	3.5", 5.25"	Herc., EGA, VGA	150.000,-
52.	Softeczka 1	PC	IPSCG, NIKITA	3.5"	VGA	430.000,-
53.	Softeczka 2	PC	IPSCG, NIKITA	3.5"	VGA	430.000,-
54.	Softeczka 3	PC	IPSCG, NIKITA	3.5"	VGA	430.000,-
55.	Softeczka 4	PC	IPSCG, NIKITA	3.5"	VGA	430.000,-



Producent: Coktel Vision

O ile pamiętacie, w poprzednim numerze **ŚGK** znalazła się pierwsza część solucji do wspaniałego produktu **Coktel Vision, Goblins 3**, z obietnicą przedstawienia Wam drugiej części przejścia tej gry.

Nasze spotkanie w zeszłym miesiącu zakończyliśmy przyprawieniem Kolosa o "lekkie" kichnięcie, przez co walnął się swym obrzydliwym ryjem (przepraszam za określenie) w maszynę.

Zadanie 7.

Po tym incydencie Blount wylądował w pięknej sali królowej, która odżywia się tylko i wyłącznie warzywami i owocami (nienawidzi mięsa - co ma znaczny wpływ na grę). W pewnym momencie, rozkazano rozpostarcie zastły, a wówczas oczy i dusza Twojego bohatera napełniły się "księżycowością". Jak już wiesz, Blount widząc światło księżyca zamienia się w silnego i strasznego wilkołaka - tak jest i tym razem.

Najpierw rozkaż swojemu wilczkowi porozmawiać z Xiną (królową). Spowoduje to ukazanie się jej natrętnego ochroniarza, któremu trzeba "łagodnie" wyperswadować, że Blount-wilkołak nie za bardzo lubi, gdy przeszkadza mu się w rozmowie z kobietami. Do tego "szlachetnego" celu proponuję użyć chwalebego narzędzia, jakim z pewnością jest młotek. Ochroniarz tak dostanie w szczękę, że wypadnie mu pistolet na amunicję bardzo ostrą, potocznie nazywaną "gumową". Królowa jest już do dyspozycji wilkołaczka (przypuszczam, że wiem, o czym w tej chwili myślicie). Pocałuj ją - stara baba siedząca obok

nie chce patrzeć, że Xina odbiera mu mężczyznę i zaślania twarz rękoma. Dzięki temu możesz szybko zwinąć czarodziejską różdżkę, której grube babsko pilnuje - radzę się jednak spieszyć! Fulbert powinien teraz pójść na stół z jarzynami, natomiast wilkołak walnąć w ten stół. Efektem tego posunięcia będzie rozbijanie drugiego żyrandolu. Teraz wilkołak szybko zasuwa do pierwszego, a następnie skacze i niczym Tarzan, ląduje na półce nad kominkiem. Powinien zabrać "jarzynowe paskudztwo" leżące blisko garnka i zeskoczyć. Teraz musisz zdobyć cebulę leżącą na jednej z półek. W tym celu Blount-wilkołak (razem z Fulbertem) powinni udać się do biblioteczki, korzystając z tajnego przejścia. Teraz Fulbert wspina się po kolumnie, aby strącić okulary. Wilkołak mimo swej niepodważalnej zręczności niestety nie potrafi złapać okularów, lecz w tym momencie do akcji wkracza super-Fulbert, który wylatuje z biblioteczki i ratuje "gogle" przed niechybną zgubą. Ten cenny przedmiot pozwoli wcieleniu Blounta na zdobycie "broni chemicznej", to znaczy cebuli. Teraz "rozkaż" Fingusowi wspinać się na kolumnę po prawej stronie księżniczki - zdobędziesz świeczkę, która już wkrótce okaże się niezbędna do otworzenia magicznego przejścia. Po wsadzeniu świeczki do jednego z trzech świeczników i zapaleniu jej przy użyciu magicznej różdżki ukaze się duch, który wypowie część zdania. Musisz utworzyć następujące zdanie (podaję na podstawie francuskiej wersji językowej): "*Moi, l'ombre de la fontaine* (a później) *je commande a l'ouverture...* (i na końcu) *de passage qui mene a Bodd* (uff!). To samo uzyskasz, wkładając

i zapalając świeczkę najpierw do świecznika środkowego, następnie lewego i na końcu - prawego. Spowoduje to otworzenie się przejścia do króla Bodd.

Wstrętny Bodd łapie Twojego bohatera, wystarczy jednak dać mu "łapę", a pozwoli pobaraszkować w swojej "przytulnej" komnacie. Zdobyty od natrętnego ochroniarza pistolet daj dzieciakowi siedzącemu sobie po lewej. "Jarzynowe paskudztwo" wręcz przygarbionemu strażnikowi po lewej stronie króla - Edek wyprostuje się natychmiast. "Użyj cebulę na Zenku z toporem" - przekonasz się, jak zjadliwe może być działanie broni chemicznej. Topór oczywiście przyłącz do swojego asortymentu. Przypatrz się tej planszy, Edek wyprostował się, czyż nie? Czy jego lanca niczego Ci nie przypomina? Fulbert bardzo chętnie wspina się po czymś takim. Wykorzystaj to do rozbijania żyrandola. "Normalny" Blount musi teraz powtórzyć sztukę swojego wilczego wcielenia i znaleźć się na półce. Niestety, w takiej formie Twojemu bohaterowi nie będzie tak łatwo. Musisz próbować do skutku (tysiąc razy powinno wystarczyć), aż dostaniesz się na półkę. Spójrz do klatki. Czy to możliwe? Tak, to Winona podstępnie uwięziona przez Bodd, który to stwierdził, że uwolni ją, gdy Blount przyniesie mu czaszkę praprzodka króla. Trzeba przejść do działania! Weź talerz oraz wręcz błaznowi magiczną pałeczkę. Blisko króla Bodd jest gnieździsko robaków. Fulbert powinien nieco w nim pogrzebać. Bodd chcący ukatrupić gada (mięsa nigdy nie za wiele) łapie kapeć królowej i wali. Następnie Blount musi dać talerz błaznowi. Teraz już tylko patrzeć. Malec uwielbiający strzelać w talerze niestety (a dla nas na szczęście) nie trafia w niego, lecz w Bodd, któremu wypada z wrażenia kapeć. Blount szybko zasuwa do tego nadzwyczaj cennego buciora i zabiera go.

Czas wrócić do królowej Xiny. Najpierw jednak musisz otworzyć znowu przejście, które zdążyło się już zamknąć. Aby tego dokonać, zgaś świeczki pałeczką (którą wcześniej odbierasz od błazna) w kolejności: środkowa, prawa, lewa (tym razem już nie cytuję zdań, by nie łamać sobie nerwów). Blount zapomniał, w jaki sposób przechodził przez to przejście (rzucił monetą). Czy sądziłeś, że to przejście może zjednoczyć dwie samotne istoty? A jednak do tego zjednoczenia z pewnością dojdzie, jeśli



poświęcisz tej grze jeszcze jakieś pół do godziny i będziesz postępował zgodnie z tym opisem.

Wręcz królowej kapeć (szkoda, że obędzie się bez pocałunków). Jeżeli dobrze zbadałeś wzrokiem tą planszę, z pewnością zauważysz garnek na półce. Poznanym wcześniej sposobem dostań się na nią i porozmawiaj z kucharzem siedzącym w garnku. Dowiesz się, że poluje on już od dłuższego czasu na bezczelnego kocura królowej, który bez pozwolenia buszuje sobie po królewskiej kuchni. Doprowadzony do szału kucharz postanowił się zemścić, jednak potrzebuje czegoś ostrego. Przeglądając swój inwentarz, zauważysz zapewne ciężko zdobyty topór. Daj go kucharzowi. Fulbert powinien teraz wspiąć się na kolumnę obok królowej (czaszka zleci na dół, ale trzeba ją odciąć). Potem wilkołak szybko zasuwa za kominek - rozegra się interesująca scenka: wychyli się kotek królowej, po czym kucharz rzuci w niego toporem. Niestety (na szczęście), kot zwieje i w ten sposób topór trafi w linkę mocującą czaszkę. Czaszka spadnie, a wilkołak może już wyjść z ukrycia i zabrać ten arcyważny przedmiot. Teraz powrót do Bodda...

Niestety, ten wstrętny oszust wystrychnął Cię na dudka - zabrał czaszkę, lecz nie godzi się oddać Winony. Oh, Blount musi teraz rozwiązać podwójną zagadkę, jeśli w ogóle marzy, by jeszcze kiedykolwiek zobaczyć Winonę...

Zadanie 8.

Nasz Blount dowiaduje się, że jedyną drogą do Winony jest rozegranie (i co najważniejsze - wygranie) goblinowskiej wersji szachów. Nie byłoby w tym może nic nadzwyczajnego, gdyby nie pewien problem: w komplecie nie ma czterech najważniejszych postaci - Łucznika, Rycerza na koniu, Zakochanego oraz Zabójcy. W związku z tym, gra nie może się rozpocząć.

Bogu ducha winny Blount musi wziąć się do roboty. W tej chwili, na planszy z grą nie da się nic specjalnego uczynić - musisz iść do komnaty obok.

Tutaj Waszą uwagę z pewnością przykuje gigantyczna książka z baśniami. Zacznijmy od początku.

Strona pierwsza przedstawia opowieść o dzielnym Łuczniku, któremu skończyły się strzały, przez co był zmuszony ukryć się w dziupli. Aby

zdobyć upragnione strzały, musisz ze dwa razy poskakać na wektorach znajdujących się w książce obok, po lewej stronie. Strzały są już do naszej dyspozycji. Teraz wystarczy już tylko wręczyć biednemu Łucznikowi znalezione przez co zgodzi się on oddać do Twojej dyspozycji (jedną figurkę z gry masz więc już z głowy).

Na następnej stronie jest zamek, w którym siedzi Rycerz. Twój wilkołak chętnie z nim by porozmawiał, jednak Rycerz jest zbyt daleko, aby bohater mógł cokolwiek usłyszeć. Zajmiemy się tą stroną później.

Dalej jest domek, w którym mieszka kobieta mająca upodobania do oblewania innych wodą i pomyjami. Tą opowieścią również zajmiemy się potem.

Na ostatniej kartce znajdziesz opowieść o Blouncie (Twoje aktualne wcielenie - wilkołak nie wie, kim jest Blount, lecz "coś" mu on przypomina). Można ją oczywiście przeczytać, jednak żadnego pożytku z tego nie będzie.

Teraz czas przejść do działania (znowu). Wilkołak zabiera pędzelek. Znajdź "miłość" Twego aktualnego bohatera do pajaków, nie radzę podchodzić do pajęczyny. Jakoś jednak trzeba się przedostać. Fulbert, nieodłączny przyjaciel, powinien w tym momencie pociągnąć za pajęczynę, aby odwrócić uwagę pajaka. Wilkołak oczywiście wykorzystuje tę sytuację i szybko przedostaje się przeszkodę. Zabierasz konika, rąbiesz drewnianą linkę na klocki (jeden zabierasz) i "wchodzisz" do książki obok portretu przedstawiającego wóz. Uzyskujesz w ten sposób kawałek kredy (przyda się później). Teraz Fulbert powinien rozpylić nieco kurzu, a wilczek - nieźle sobie kichnąć (ze względu na pył). Trzeba pozbierać wszystkie numerki od jeden do dziewięć (zera nie zabieraj, gdyż reprezentuje ono "nicość" i może doprowadzić do zbędnych problemów). Hola, hola! Brakuje Ci dwóch numerków! Musisz najpierw zdobyć cyrkiel. Jest on w podręczniku do kreślarstwa. Teraz przy użyciu tego wspinałego narzędzia narysuj na kartce papieru brakującą ósemkę i zabierz ją. Teraz jeszcze tylko "dziewiątka" (trzyma ją bezczelny pajak). Blount-wilkołak powinien podejść do pajaka, a Fulbert zasłonić księżyc na wizerunku krajobrazu. Pajak przestraszy się normalnego Blounta i zostawi dziewiątkę. Wszystkie te cyfry powinieneś teraz wrzucić do pustego kałamarcha. W ten sposób otrzymujesz

atrament, którym winieneś nasączyć swój wdzięczny pędzelek. All right! Teraz czas przejść do działania (po raz kolejny). Na kartce z zamkiem rysujesz (przy użyciu pędzelka) drogę, a następnie wołasz Rycerza. Dowiadujesz się, że zgodzi się on być pionkiem do gry, ale tylko wówczas, gdy dostanie konia (oczywiście, dajemy mu go). Na następnej stronie rysujesz dwa razy dziwoląga (później będzie z mandoliną), którego wykurzy miła pani. Zabierasz mandolinę i rysujesz woła przy wozie. Teraz już tylko wystarczy włożyć monetę na miejsce brakującego koła (później trzeba ją zabrać) i można już zwinąć blok marmuru. W porządku, wszystkie niezbędne przedmioty już masz i możesz wrócić na planszę z grą.

Teraz stwórz konieczne dwie pozostałe figurki do gry: Kochającego oraz Zabójcę. Najpierw powinieneś przy użyciu prawej ręki narysować kredą na bloku drewna postać. Teraz lewą ręką podnieś dłuto, natomiast prawą przy użyciu młotka "wyrzeźb" figurkę. Włóż ją następnie do wiadra z farbą i dorysuj brakujące elementy pędzelkiem. Pierwszą postać - Kochającego już masz. Teraz jeszcze tylko Zabójca. Przy użyciu cyrkla narysuj odpowiednie miejsce na bloku marmuru, a następnie przyłóż (lewą ręką) metalowy odpowiednik dłuta i walnij (prawą ręką) młotkiem. Punkt uderzenia był doskonale wymierzony i postać jest już prawie ukończona. Teraz tylko wrzucić ją do farby i potraktować pędzelkiem. Gra może się rozpocząć!

Rajd po zwycięstwo powinien rozpocząć Łucznik (może poruszać się tylko i wyłącznie po zielonych polach). Wyeliminowuje dwóch Strażników broniących wejścia do wieży i strąca klucz (sprawdź sam, z których pół trzeba strzelać - powiem tylko, że z tych bardziej odległych). Kłopotliwa postać Księdza powinna się już dać Ci we znaki. Aby go wyeliminować, musisz najpierw lewą i prawą ręką pożonglować piłeczkami leżącymi niedaleko świnki-skarbonki. Spowoduje to wytworzenie dziury, do której wrzucasz monetę. Ukaze się wtedy Othello, pragnący posłuchać muzyki. Powinieneś go przyprawić o zawrót głowy, grając na mandolinie w zły sposób (są tylko dwa: pierwszy - prawa ręka trzyma, lewa gra, drugi - na odwrót). Othella stawiasz teraz przed Księdzem, co spowoduje jego ucieczkę. W tym momencie poza Twoimi czterema pionkami i Królem nie ma żadnej innej postaci (Kat, dwaj Strażnicy



i Książd zostali wyeliminowani). Musisz teraz zadać Królowi "szachmat". Łucznik ustawia się na przekątnej (Król nie będzie mógł uciec), Rycerz na koniu po lewej stronie Króla, a najstraszliwszy, Zabójca, podchodzi do pozostawionego przez Kata topora i podnosi go... Król został wyeliminowany. Kochający ustawia się w tej chwili na polu, na którym kiedyś stał Książd, a prawa ręka "wręcza" mu miniaturową mandolinę. Wspaniałą muzyką mini-Blount zwabia Księżniczkę, która pozwala mu wejść do środka. Pionek nie powinien przegapić tej okazji, lecz co będzie się działo w środku - pozostawiam już Twojej bujnej wyobraźni.

Zadanie 9.

Znajdujesz się wraz ze swoim odbiciem w pokoju luster. Wyjścia broni lustro urody (którego duch mówi oryginalnemu Blountowi, że nie jest wystarczająco przystojny) oraz lustro brzydoty (nie przepuści Twojego odbicia, gdyż nie jest wystarczająco brzydkie). Trzeba przejść do działania (jak zwykle). Na początek weź jajko. Gdy wrzucisz je do lustra czasu, przeobrazisz je w kurczaka. Powstałą kreaturę powinieneś wrzucić do lustra tuczącego. Grubaska podajesz swojemu odbiciu, które wrzuca go do dużej dziury (uruchomi się jedna dzwignia zegara demona). Teraz dwa razy odchudzasz kurczaka w lustrze odchudzania (robi to odbicie) i podajesz przez dziurę oryginałowi. Prawdziwy Blount wrzuca teraz kurczę do mniejszej dziury, co powoduje uruchomienie się budzika i zamierzony efekt - obudzenie się demona. Przywracasz kurczakowi normalne rozmiary (w innym przypadku lustro czasu nie zadziała) i zamieniasz go w kurę, którą to później Blount pogrubia do maksimum. Z otrzymaną grubaską możesz iść spokojnie do komnaty obok.

W tej planszy spotkają się dwa wcielenia Blounta: Blount "prawdziwy" oraz Blount "wilkołak", który nie jest może tak inteligentny jak normalny bohater, cechuje go jednak niezmiernie ważna siła. Blount wilkołak najpierw rozwala szybę, aby oryginał mógł dostać się do przycisku. "Przerzucasz" wspomnienia, aż dojdiesz do Kolosa. Tutaj wilkołak dostaje furii, co zaowocuje zdobyciem sławetnego ziarenka piasku. Teraz czas na przejażdżkę. Przystawiasz silniejszą postać zwrotnicę, tak aby wylądować w jeziorze. Wilkołak naj-

pierw kapie się w tym nieco odmiennym zbiorniku wodnym, natomiast Blount wrzuca do jednego oka ziarenko piasku. Wydziela się łza. Wilkołaczek leci przestawić zwrotnicę i wskazuje do drezynki. Łza pęka, lecz wylatuje ryba, na którą należy wskoczyć (znowu trzeba przestawić zwrotnicę). Twoje chwalebne zwierzę wali teraz w gwizdek-przynętę na smoka, dzięki czemu normalny Blount będzie się mógł do niego dostać. Oczywiście, musi znowu odstawić numer z łzą i drezynką. Później, przy użyciu eliksiru powiększania - growixiru, Blount powoduje wzrost rośliny znajdującej się pod oknem. Fulbert po wspięciu się utworzy schody, po których Blount będzie mógł wejść i skutecznie zawołać smoka. Smok jest wielkości muchy, ale od czego growixir? Idziesz teraz do dziwnie wyglądającej kałuży po lewej stronie i przywołujesz tam smoka. Wysuszy on swym ogniem wodę, dzięki czemu będziesz mógł podnieść klucz. Używasz również gwizdka na drewnianym ogrodzeniu (spali je). Możesz już przy użyciu klucza otworzyć kuferek, w którym znajdziesz URODĘ. Teraz pozostaje już tylko zdobyć brzydotę. Wsiadasz na smoka i lecisz na półkę z ziarnami. Gruba kura, to głodna kura - trzeba to wykorzystać. Podkarmiasz ptaka, który zje wszystko, jednak zostawi ziarenko goryczy (zabierasz je, rzecz jasna). Teraz można wrócić do pokoju luster.

Dajesz demonowi gorycz, a otrzymasz BRZYDOTĘ, którą dajesz odbiciu. Blount-oryginał smaruje najpierw swoje lustro URODĄ, a gdy stanie się przystojny, odbicie smaruje swoją część lustra BRZYDOTĄ. Duch lustra uznaje takie rozwiązanie i przed Tobą już tylko ostateczna konfrontacja.

Zadanie 10.

Niestety, Twój towarzysz, Fulbert, opuszcza Cię ze względu na osobnika płci przeciwnej. I to po tym wszystkim, co dla niego zrobiłeś! Przecież to dzięki Blountowi Fulbert w ogóle zaistniał na świecie! Cóż, będziesz musiał radzić sobie sam. Aby ukończyć grę, musisz zjednoczyć obie strony bóstwa, co uzyskasz poprzez związanie nut diabełka oraz aniołka. Niestety, nie masz żadnej kartki z nutami i sprawy nie układają się najpomyślniej.

Przy użyciu młotka i toporka rozwal kratę z lewej i murek z prawej

strony. Teraz naciśnij przycisk po lewej stronie i gdy rączka zacznie ciągnąć za łańcuch - biegnij nacisnąć drugi przycisk po prawej stronie. Okazuje się, że na dnie głębokiej wody znajduje się kartka z nutami. Po kilku podskokach na łańcuchu partytura jest Twoja. Nie będziesz się nią jednak cieszyć, lecz... Wrzucasz ją z powrotem do wody. Niby bez najmniejszego sensu, a jednak ma sens, i to duży. Teraz po kolejnej operacji z "rączkami" skaczesz na dno i znajdujesz... dwie kartki z nutami (żółtą i czerwoną)! Bingo! Żółtą wsadzasz obok aniołka, a czerwoną koło diabełka. Teraz już tylko wrzucasz monetę do koła, które niektórzy nazywają aureolką. Aby "uruchomić" diabła (bardziej przypomina mi on Gremlina), musisz mu zrobić krótkie spięcie. W tym celu rozdzierasz chmurę przy użyciu toporka. Teraz dwie nuty czekają już tylko na złączenie. Porozmawiaj z bóstwem (w czasie rozmowy spadnie sznurek). Zdobytą linkę zarzucasz na nuty i przywołujesz rączki, aby dokonały dzieła zniszczenia (to jest, zjednoczenia).

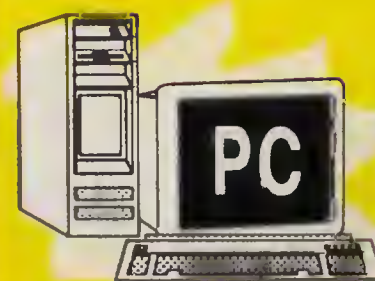
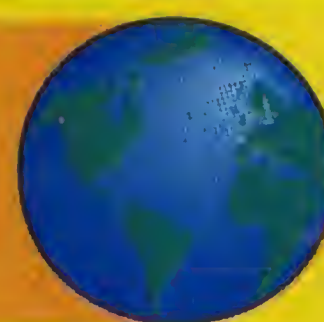
Obawiam się, że będziesz musiał się już rozstać z Blountem, Winoną, Ooyą, Fulbertem, Chumpem, Xina, Boddem, Fourballs'em, Kolosem, bóstwem i innymi. Większość z nich zaczęła prowadzić własne, nowe życie. Wiadomo, Blount z Winoną, Chump też sobie kogoś znalazł, podobnie jak Ooya i Fulbert. Xina i Bodd pogodzili się.

No cóż, być może spotkamy się jeszcze z naszymi milusińskimi, na przykład w czwartej części Goblinów, tym razem już na dwunastu dyskach?!

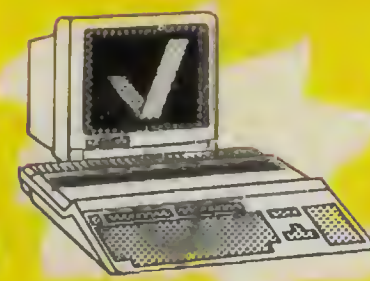
Pocił się dla Was:

Szymon Grabowski

PRZYGODOWA



386 SX, VGA
SoundBlaster



1 Mb RAM



TAJEMNICA STATUETKI

Producent: Metropolis

Gra **Tajemnica statuetki** jest reklamowana jako pierwsza polska przygodówka na komputery klasy IBM PC. Została ona opracowana przez firmę "Metropolis" z Wrocławia i trzeba przyznać, że jak na pierwszy ich produkt gra jest udana. Może nie przypomina doskonałych przygodówek *Sierri*, lecz na pewno potrafi wciągnąć gracza swoją wartką kryminalną akcją i humorem w dobrym stylu. Oprócz tego niewątpliwym atutem gry jest to, że nie wymaga ona sprzętu wysokiej klasy. Wystarczy zwykły "ateciak" (286) z kartą VGA i twardym dyskiem!

Oczywiście, warto spróbować swoich sił i poświęcić parę godzin wolnego czasu na samodzielne ukończenie gry. Dla tych, którzy jednak sobie nie radzą, podaję opis przejścia.

1. WYSPA:

Na początku skieruj swoje kroki w kierunku kawiarni. Z lady zabierz serwetkę i zapalniczkę. Porozmawiaj z barmanką i zamów wszystkie drinki: El Prezidenta (3), Cuba Libre (2), Piwo Miller (4), Ulysses (2) i Gin z tonikiem (1). Idź do hacjendy. W stojącej obok niej beczce z wodą zmocz serwetkę i udaj się na plażę. Tam spróbuj podnieść miedziaka leżącego w piasku. Niestety, dostępu do niego broni pies. Użyj mokrej serwetki na plecach opalającej się dziewczyny. Jej krzyk tak wystraszy psa, że będziesz mógł zabrać monetę. Teraz skieruj swe kroki na bazar. Tu zajrzyj do walizki z monetami należącej do pokutnika. Wrzuć do niej miedziaka, a "przez przypadek" inna moneta przyklei się Tobie do ręki. Udaj się w kierunku portu. Spotkasz tam siedzącego samotnie turystę. Porozmawiaj z nim (1, 1, 1, 1, 2, 3). Wręczaj mu żądane napoje. Po takiej dawce alkoholu turysta nie będzie wiedział, co robi i ofiaruje Tobie lornetkę. Otwórz ją, aby zdobyć szkło powiększające. Będziesz mógł je użyć na klombie przed kinem. W ten sposób znajdziesz larwę. Wrzuć ją do kina. Oprócz jednego mężczyzny cała widownia ucieknie w popłochu. Porozmawiaj z nim. Okaze się, że jest on tutejszym antykwariuszem. Wejść do jego antykwariatu, który znajduje się na-

przeciw kina. Wręcz mężczyźnie monetę i porozmawiaj z nim (1, 3, 1, 4, 4, 1, 2, 2). Teraz wystarczy tylko oddać lornetkę właścicielowi i udać się na lotnisko.

2. WIĘZIENIE:

Kiedy już dochodziłeś do budynku lotniska, zaatakowano Cię i zamknięto w pokoju. Na początku włącz światło. Teraz wyrwij i włóż kabel zasilający, aby go lekko poluznić. Następnie otwórz górny zamek w drzwiach i opluj klamkę, drzwi i włącznik. Wszystko musi być oplute bardzo dokładnie (do pojawienia się stosownego komunikatu), więc nie żałuj śliny. Kiedy przy tej ciężkiej pracy zaschnie Ci w gardle, możesz skorzystać z plamy wilgoci znajdującej się w lewym górnym rogu pokoju. Teraz krzyknij przez dziurkę od klucza (6). Szybko wyrwij przewód, opluj szczelinę między drzwiami a podłogą oraz kabel zasilający. W ten sposób obezwładniasz strażnika. Wysokie napięcie przeszło z przewodu na klamkę i lekko go "popieściło". Droga wolna, możesz spokojnie odlecieć do Nicei.

3. NICEA:

Na początek przejdź się po pasażu. Zabierz widokówkę oraz naklejkę. Przy okazji nie zaszkodzi również wstąpić do salonu gier video. Zagraj na automacie "Cooperation Wolf" i przejdź wszystkie levele. Jeżeli nie masz zamiaru zabijać biednych bandytów, wcisnij klawisz F7. Kiedy stojący obok chłopak zobaczy Twoje wyczyny na automacie, poda Ci hasło do miejskiej biblioteki. Teraz udaj się na Plac d'Angle. W fontannie mocz pocztówkę tak długo (nie zważając na komunikaty komputera), aż zostanie z niej mokry strzępek papieru. Zerwij także kwiatek. Udaj się do biblioteki i porozmawiaj z bibliotekarką. Użyj terminala i sprawdź wszystkie informacje o autorze o nazwisku Crowley. Teraz przyda się hasło podane przez chłopaka od gier video. Okazało się, że jedyny dostępny egzemplarz książki Crowley'a posiada niejaki pan Milton mieszkający w hotelu Imperial. Udaj się tam. Niestety, przy wejściu zatrzyma Cię żebrak. Spław go wykrętnymi odpowiedziami (1, 1, 1, 4, 1, 1, 4, 3). Gdy wejdiesz do hotelu, podaj recepcjoniście mokry strzępek

papieru, który niejako jest zmoczoną kartą hotelową. Recepcjonista natychmiast wypisze nową kartę na podane nazwisko. Potem udaj się do restauracji. Spotkasz tam siedzącego samotnie mężczyznę. Jest nim Milton. Spytaj go o numer pokoju, w którym mieszka (3). Teraz wejdź na piętro. Otwórz drzwi do pokoju 32 i napotkanej kobiecie wręcz kwiatek. Porozmawiaj z nią (2). Z kanapy weź wsuwkę do włosów. Z jej pomocą otwórz drzwi do pokoju Milтона. Będąc w środku, przejrzyj leżącą na biurku książkę, zabierz kartkę papieru. Następnie użyj latarkę na kartce leżącej na biurku. Zobaczysz na niej ślady długopisu, które są jednak nieczytelne. Abyś mógł je przeczytać, użyj na kartce ołówka. Nagle do pokoju wtargnie Wadner i strzałem z pistoletu wyrazi swoje niezadowolenie spowodowane Twoim włamaniem. Na szczęście, rani Cię tylko lekko i po krótkim pobycie w szpitalu wychodzisz w pełni sił.

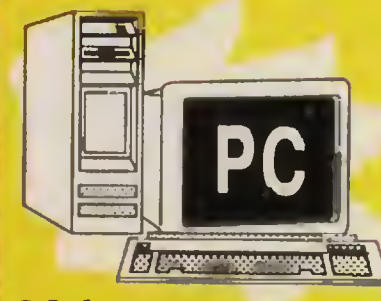
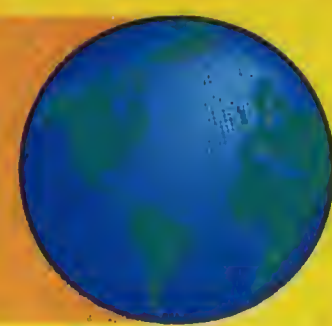
4. OPACTWO EASBY:

Spróbuj podnieść kotwicę - przesuń ten kawał żelastwa jedynie o parę centymetrów. Zabierz wiszący na niej haczyk i udaj się na dziedziniec. Zbadaj śmietnik. Znajdziesz w nim sznurek, który po związaniu z haczykiem da prymitywną wędkę. Użyj latarki na lufie armatniej i za pomocą zrobionej przed chwilą wędki wyciągnij leżący na dnie woreczek. Teraz odwiedź wszystkie pomieszczenia. W pierwszym powinieneś znaleźć patyk, w drugim - kamyk i starą puszkę oleju, której zawartość przelej do nylonowego woreczka, natomiast z trzeciego zabierz ceglane okruchy. Wróć na dziedziniec i użyj noża na małej płytce. W powstałą szparę wlej olej z woreczka. Połóż na płytce kamyk i ceglane okruchy. Aby uruchomić mechanizm, wystarczy jedynie pogrzebać patykiem we wnęce. Przed zejściem na dół uzupełnij jeszcze zapas ceglanych okruchów. Podnieś dużą klapę. Znajdziesz się w podziemiach sam na sam z Wadnerem. Sypnij mu w twarz okruchami cegieł i szybko wypowiedz zaklęcie (4, 3, 2, 4). I to już koniec.

Michał Karski



PRZYGODOWA



286, VGA,
2.5 Mb HDD



THE LOST VIKINGS



Producent: MicroProse

Oto druga i ostatnia część opisu przejścia gry **The Lost Vikings** - poziomy od 18 do 37.

LEVEL 18. Całą trójką przemyskasz pod trudnym do określenia przedmiotem. Za nim spójrz w górę, na sufit. Powinny się tam znajdować przewody wentylacyjne, których osiągnięcie może być trudne, gdy wykorzystasz tarczę Olafa. W środkowym szybie znajdziesz bombę i petardę szczególnego rodzaju. Strzelając w przełącznik po prawej, dezaktywizujesz zagrażający Ci tłuczek. Po zejściu niżej uważaj na stalową belkę. Dostanie się tam nie powinno sprawić większego kłopotu (wspinasz się Erykiem na czapkę Olafa i skaczesz w górę). Piłą tarczową unieruchomi żółta bomba. Musisz ją zniszczyć jeszcze przed wciśnięciem guzika. Teraz z powrotem na górę, przez szyb, uważając na niezbyt miłego ptaszka. Zbierasz w końcu płonącą strzałę i przynosisz ją do Baleoga. Po wejściu do szybu likwidujesz piły tarczowe znajdujące się w polu widzenia (Baleog) przy pomocy płonącej strzały. Żółtą bombę przekazujesz Erykowi i niszczysz pozostałe "przy życiu" piły. Szare kamienie koło schodów potraktuj bombą - na pewno ją masz! Erykiem schodzisz w końcu w dół, wysadzasz w powietrze żółtego robota, używając do tego odpowiedniej bomby (żółta), po czym zabierasz czerwony klucz. Wracasz wszystkimi Wikin-gami przez szyb, a potem drabiną w dół. Tam likwidujesz (przełączając przycisk) mogącą Ci zagrozić prasę i podążasz szybko do wyjścia (w lewo).

LEVEL 19. Umieszczasz jednego z Normanów w kabinie dźwigu, ażeby przy jego pomocy (magnes) umieścić stalowy blok w odpowiednim dla

niego miejscu (dziura). Gdy już to zrobisz, wspinasz się po lewej belce do góry i zabierasz leżącą tam żółtą bombę. Kiedy już ją zbierzesz, możesz chwilę odpocząć i przygotować się psychicznie do dalszej gry. Eryka umieszczasz w dźwigu, Olafa natomiast zaraz nad przepaścią. Transportujesz Olafa przy pomocy dźwigowego magnesu ponad energetyczną barierą i... pozwalasz mu spać. Jeszcze w locie wciskasz nim guzik, przełączasz się szybko na Eryka i łapiesz kolegę. Po wykonaniu tego trudnego zadania przeskakujesz Wikin-gami (lewo) obok bariery w dół, a dalej przez już otwarte drzwi. Katapultujesz następnie Olafa przy pomocy huśtawki w górę. Tam znajdziesz bombę i kawałek wzmacniającej szynki. Następnie przechodzisz Grubasem na górę, odpalasz bombę oraz zbierasz znajdującą się tam energię. Przenosisz pozostałych Wikin-gów do góry, po czym wykorzystując dźwig (jak przedtem) przynosisz Olafa na drugą stronę. Wykorzystując właściwości jego tarczy, dostajesz się do przełącznika. Po jego przestawieniu promień energii zniknie, a Wikin-gowie niczym nie niepokojeni mogą spokojnie przejść do następnego etapu.

LEVEL 20. Olafem przedostajesz się do windy i przynosisz się w dół. Tam "oczekiwać" Cię będzie para śmiesznych stworków, które postaraj się w miarę możliwości ominąć. Zbierasz leżącą na lewo pompkę i przynosisz się z powrotem na górę. Pompkę umieszczasz w terminalu (z symbolem pompki). Wchodzisz Olafem do błękitno-niebieskiego szybu, blokując w ten sposób żółtego robota. W tym momencie przełączasz się na Baleoga i pokonujesz tę samą trasę. Niszczysz

znajdujące się tam piły tarczowe i zabierasz płonącą strzałę. Olafem idziesz dalej w głąb tunelu, do czasu napotkania następnego robota. Blokujesz go, sprowadzasz Baleoga itd. Na końcu tunelu znajduje się paczka z narzędziami. Pakujesz ją do torby i przenosisz się (wszystkimi) przy pomocy windy na górę. Tutaj chronisz Wikin-gów (przy pomocy tarczy Olafa) przed nieprzyjemnymi niespodziankami. Następnie przechodzisz (Balegiem) szybko w prawo, wskakujesz do windy i niszczysz potworka przy pomocy strzały. Erykiem wspinasz się po palu (z lewej strony windy) zabierając szynkę i bombę. Balegiem ostrzeliwujesz z windy czerwone pokrywy miotacza ognia, dzięki czemu możesz bez większych kłopotów przejść przez taśmę. Niszczysz znajdujące się na Twojej drodze piły, a niebieski zbiornik, który znajdziesz, musisz umieścić w odpowiednim terminalu. Olafem wspinasz się w końcu po stalowej belce i przechodzisz ponad przeszkodami na drugą stronę. Tam przełączasz guzik, naprawiasz maszynę przy pomocy wcześniej znalezionych narzędzi, bierzesz metalową płytę i umieszczasz ją w terminalu. Po pewnym czasie odkryjesz również baterię, która doskonale pasuje do kolejnego terminalu. Po wykonaniu wszystkich czynności już nie powinno stanąć Wikin-gom na przeszkodzie w ukończeniu dwudziestego etapu.

LEVEL 21. Najpierw Erykiem (później resztą) przebiegasz po kilku czerwonych kamieniach, które nie "wytrzymują" wagi Normanów. Pozwalasz im spać do dziury i ustawiasz ich pod dachem (nie pod powstałym otworem). Potem strzelasz i przełączasz się szybko na Eryka, tak byś mógł obserwować lot strzały. W końcu schodzisz Balegiem po drabinie, zważając na wrogie roboty. Niżej znajdują się czerwone kamienie, dające się zniszczyć kilkoma strzałami. Idąc dalej, likwidujesz piły, zbierasz jedzenie, po czym wspinasz się po drugim słupie do góry i łapiesz płonącą strzałę. Żeby przełączyć guzik, musisz zlikwidować robota. Olafa przeprowadzasz na prawo od Eryka, przy czym w żadnym wypadku nie możesz przegapić bomby. Erykiem idziesz w prawo, w przepaść, dalej przez stalową belkę całkiem do góry na lewo, aż do czerwonego klucza. Trochę dalej na lewo w dół pozwalasz mu spać, a na dole wykorzystujesz wcześniej znaleziony klucz. Po otwarciu drzwi znikasz w exit. Olafem omijasz przeszkody,



likwidujesz (przy odrobinie szczęścia i użyciu bomby) przeciwnika, włączasz przycisk i kończysz ten etap. Przełączasz się na Baleoga, którym musisz przenieść się zupełnie na dół, gdzie również znikasz w wyjściu.

LEVEL 22. Wspinasz się Erykiem po drabinie. Tam przeskakując z jednej wyskoczni na drugą, w najwyższym punkcie lotu, osiągasz ukryte pomieszczenie. Zbierasz bombę oraz 3 inne materiały wybuchowe, po czym skacząc (w prawo) z wyskoczni na wyskocznię, likwidujesz maszynę (bombardujesz ją z góry) znajdującą się na trasie "marszu". Zupełnie na prawo masz do zebrania jeszcze jedną bombę. Schodzisz z powrotem drabiną, omijasz przeszkody, aż dochodzisz do huśtawki. Katapultujesz Eryka na stalową belkę, który "zatroszczy się" o kolejną maszynę. Schodzisz w dół i pod osłoną tarczy doprowadzasz Olafa i Baleoga na belkę. Po przełączeniu przez Baleoga pierwszego guzika ustawiasz Olafa na dole przed drzwiami. Dopiero teraz możesz strzelić do drugiego przycisku. Olafowi, który stoi przed żółtym robotem, przekazujesz bombę, odpalasz ją i czekasz (w odpowiedniej odległości), aż z robota pozostanie tylko wspomnienie. Dalej ruszasz na prawo, zabierasz kolejną bombę, po czym przenosisz się wszystkimi wojownikami na górę. Omijasz przeszkody, aż dochodzisz do przeszkadzających nam kamieni. Likwidujesz je przy pomocy bomby i kontynuujesz zwycięski marsz. Po drodze strzelasz do znajdującego się po lewej stronie przełącznika i znikasz w wyjściu.

LEVEL 23. Katapultujesz Olafa (wyskocznia), zabierasz bombę i niszczysz przeszkodę pod sobą. Dalej do góry, zbierasz czerwony klucz i skaczesz z wyskoczni na prawo do drzwi. Otwierasz je wcześniej znalezionym kluczem, sprowadzasz pozostałych Wikingów i wykorzystując windę, przenosisz się na dół. Baleogiem ostrzeliwujesz łańcuch, nim też pozostajesz tutaj. Pozostali wracają na górę, a dalej na prawo. Erykiem przedostajesz się ponad przepaścią i opadasz do sprężyn. Dalej na prawo, w dół i zno-

wu w dół. Wyjście otwierasz przy pomocy niebieskiego klucza. Teraz dalej na lewo, do dźwigu. Olafem przedostajesz się do drugiego dźwigu. Przy jego pomocy przenosisz belkę do dziury, a przy pomocy dźwigu Eryka do kolejnego otworu. Nareszcie masz wolną drogę dla Baleoga. Przechodzisz nim aż do dźwigu, strzelasz w przycisk i już nie powinieneś mieć większych problemów z przejściem do następnego etapu.

LEVEL 24. Rozpoczynasz Erykiem, skokami przedostając się na górę. Niszczysz znajdującą się na naszej drodze ścianę i wsiadasz do dźwigu. Poniżej umieszczasz w innym dźwigu Baleoga, Olafem natomiast przechodzisz drabiną do góry, a dalej na drugą stronę. Stąd schodzisz w dół, skaczesz koło dźwigu na lewo, na dół i zabierasz czerwony klucz, po czym wracasz na górę. Znajdujesz również dwie bomby, po odpaleniu których (całkiem z prawej strony) utworzone zostanie przejście, za którym zbierasz kolejną bombę i ogromną porcję szynki. Otwierasz drzwi i wysadzasz w powietrze tę część podłogi, która nie posiada wzorków. Olafem skaczesz w dół, zatrzymujesz robota i dopiero teraz sprowadzasz resztę Wikingów. Dalej przechodzisz (już całą grupą) na prawo, aż do szybu powietrznego. Tutaj "oczekują" Cię 3 przeszkody, których pokonanie nie powinno sprawić jednak większych kłopotów. Po ich zlikwidowaniu kierujesz się od "tłuczków" na lewo, w kierunku przepaści. Olafem skaczesz w dół, unikasz "spotkania" z piłą tarczową i przy pomocy windy przenosisz się na górę. Tam przełączasz przycisk i razem z pozostałymi przechodzisz na dół. Omijasz niebezpieczne ostrza, katapultujesz wojowników do windy, niszczysz czerwone potworki i przez exit przedostajesz się do następnego etapu.

LEVEL 25. Wspinasz się Erykiem do góry, koło "tłuczków" i ponad ostrzami, aż do dźwigu. Podnosisz metalowy blok i przenosisz go do maszyny i z powrotem. Olafem i Erykiem przenosisz się windą na górę. Eryk wskakuje na dach i przechodzi przez tunel. Tam zbierasz pochodnię i schodzisz w dół. Podchodzisz do pieca (na lewo) i odpalasz niebieską część (obok butli z gazem), uważając przy tym, by nie dotykać płomieni. Teraz z powrotem na górę, do maszyny, gdzie zbierasz komplet narzędzi i przenosisz się windą do góry. Tu reperujesz maszynę, po czym skaczesz Baleogiem w powstałą przerwę. Likwidujesz obydwa pi-

ły, przełączasz na Eryka i przechodzisz w dół szybu, aż do żółtej "trudności". Teraz możesz spokojnie przejść Baleogiem obok niego, zebrać płonącą strzałę, a także zlikwidować nieprzyjaciół (po prawej i po lewej). W nagrodę otrzymasz trochę jedzenia. Teraz z powrotem wszystkimi bohaterami do sprężyn, Grubasem wyskakujesz w górę i zbierasz leżącą po prawej bombę. Używasz jej i przechodzisz Baleogiem na prawo do windy. Ostrzeliwujesz kamień i po jego zniszczeniu przenosisz się przy pomocy huśtawki na prawo. Likwidujesz znajdujące się tutaj piły tarczowe i zbierasz wszystkie przedmioty (również klucz). Teraz znów do pieca - wyłączasz go strzałą i... koniec etapu jest przed nami.

LEVEL 26. Najpierw nadmuchujesz dokładnie Olafa, po czym wysyłasz go na prawo, naprzeciw dziwnego stworka. Zatrzymujesz się dokładnie przed nim. W tym czasie sprowadzasz w to miejsce Baleoga, który likwiduje nieproszonego "gościa". Przelatujesz Olafem w miejsce, z którego startuje winda i korzystając z jej "usług" dostajesz się na górę. Tam zbierasz klucz, a trochę bardziej na lewo 2 pożywne słodkości. Teraz możesz przejść na prawo, gdzie przy pomocy wcześniej znalezionego klucza otwierasz drzwi. Zabierasz klucz, po czym przechodzisz całą drużyną na prawo. Znajdujące się tam drzwi otwierasz dopiero co znalezionym niebieskim kluczem. Olafem podchodzisz do pompy, która znajduje się na platformie (lewo, góra), dalej między dwoma przeszkodami, aż dojdiesz do przełącznika. Dzięki niemu możesz uruchomić windę, która przeniesie nas do żółtego klucza. Dalej w dół, tam nabierasz powietrza, lecisz po bombę i znowu na dół. Cofasz się do wcześniej poznanego "pasa startowego", po czym kierujesz się w dół na prawo. Z platformy dalej w dół na prawo, tutaj używasz też żółtego klucza. Ostrożnie przechodzisz koło ostrzy, Olafem do góry i ustawiasz go przed zielonym stworkiem bardzo przypominającym pingwina. Kawałek na prawo znajduje się okrągłutka bomba, która powinna znaleźć się w naszych "zbiorach". Baleoga ustawiasz za Olafem, niszczysz pingwina i strzelasz w stronę miotacza płomieni. Erykiem zbierasz pożywienie i leżący obok klucz, którego używasz w znajdujących się niedaleko drzwiach. Dalej skaczesz nim na windę i zabierasz na górę niebieski klucz. W końcu całą grupą przedostajesz się z dołu (z lewej strony)





na górę, otwierasz zamek i znikasz w Exit.

LEVEL 27. Ustawiasz Olafa w dziurze i przechodzisz przez nią Baleogiem. Wchodzisz dalej po drabinie, ostrzeliwujesz przyciski oraz potworyki i zbierasz znajdujące się tam przedmioty (bombę i klucz). Przeprowadzasz swoich bohaterów do tajnego pomieszczenia, po czym zabierasz leżące w nim klucz i energię. Dalej używasz balonów. Po krótkim locie musisz zebrać życiodajną energię. Drzwi otwierasz (Baleog) czerwonym kluczem, szybko przełączasz na Olafa i przedostajesz się nim szybko ponad przeszkodami (Ostatecznie przenosisz się na drugą stronę do wyjścia). Baleogiem wskakujesz teraz w lewo do dziury i wysadzasz w powietrze kamienie. Piętro niżej znajduje się przełącznik oraz jeden "przyjemniaczek", którego bezwarunkowo likwidujesz. Dopiero teraz przerwij (strzałami) łańcuch, na którym wisi kamień. Pozwól teraz opaść Wikingom całkiem na dół na prawo, dalej na lewo, po czym wskakujesz do teleportu i znikasz w wyjściu.

LEVEL 28. Przenosimy Eryka na górę (do przełączników), a resztę grupy na górę na lewo. Zanim zaczniemy ustawiać Erykiem przełączniki musimy podejść dwoma pozostałymi na sam brzeg. Pierwszą kombinacją jest włączyć środek, włączyć lewo. Teraz przesuwamy Wikingów całkiem na prawo, a Erykiem włączamy raz jeszcze lewy przycisk. Teraz na dół, zbieramy dwie bomby i likwidujemy pingwina. Eryk przenosi się przy pomocy windy na dół, dalej na prawo. Podczas jazdy zbieramy niebieski klucz. Następna kombinacja przełączników: GÓRA-DÓŁ-GÓRA. Ostatecznie przenosimy całą drużynę na górę na prawo i ustawiamy przełączniki w następującej kolejności GÓRA-GÓRA-GÓRA. Wysadzamy kamienie i schodzimy Olafem na dół (nie zapomnij przy tym przełączyć guzika). Eryka katapultujemy na górę na prawo, a Baleogiem przełączamy przełączniki w następujący sposób: DÓŁ-GÓRA-GÓRA, a potem DÓŁ-GÓRA-DÓŁ i GÓRA-GÓRA-DÓŁ. Windą przenosimy się na dół i łączymy z Baleogiem. Dalej na dół, wsiadamy Olafem do windy i przenosimy się zupełnie na górę. Przechodzimy obok promieni elektrycznych i zbieramy niebieski klucz. Olafem otwieramy (przełącznik) drzwi, przekazujemy mu wszystkie klucze, przenosimy go przy pomocy balonu na górę, otwieramy drzwi i uff... droga do wyjścia jest wolna.

LEVEL 29. Olaf przechodzi na prawo na dół, potem jeszcze raz na dół i na prawo, przez niebezpieczne, najeżone igłami przejście aż do platformy. Tutaj nabierasz powietrza, zbierasz pożywienie i idziesz na prawo. Zbierasz bombę i dalej przez sprężyny do góry do klucza i teleportu, po czym ustawiasz go przed zielonym stworkiem. Później resztą szybko na prawo, gdzie przełączasz strzałami przełącznik. Przenosisz się do góry, zbierasz pożywienie i dalej na prawo. Niszczysz przeciwników przy pomocy miecza, znowu na górę, gdzie powtarzasz wcześniejsze czynności (zbierasz żywność i likwidujesz wszystkich przeciwników). Następnie przechodzisz na prawo do przełącznika, którego włączenie otworzy drzwi do teleportu i następnego klucza. Teraz powracasz do Olafa i jego zielonego "przyjaciela", którego po prostu likwidujesz. Dalej przechodzisz Erykiem do góry, przeskakujesz przeszkody i zbierasz bombę. Trochę dalej na prawo znowu wchodzisz do góry. Po ominięciu toczących się potworków przechodzisz na dół na lewo, po czym idziesz w tym kierunku tak długo, aż dotrzesz do żółtych kamieni. Po ich zniszczeniu biegniesz szybko na dół na prawo, zbierasz klucz i wskakujesz (lewo) do teleportu. Teraz jesteś już w posiadaniu wszystkich kluczy koniecznych do otwarcia przejścia do następnego etapu.

LEVEL 30. Biegniesz Czerwono-brodym szybko do teleportu, który przeniesie go na przeciwną stronę. Przeszkody znajdujące się na drodze pokonujesz, wspinając się do połowy drabiny. Następnie wciskasz fire i kierujesz joystick w prawo. Gdy już poczujesz twardy grunt pod nogami, zbierasz leżący czerwony klucz i znikasz poniżej (uwaga na strumień energii). Baleogiem przechodzisz na lewo i przełączasz znajdujący się tam przycisk. Dalej zbierasz jeszcze jeden klucz i niszczysz napotkanego typka. Olafem (tarcza) przechodzisz na dół, tam odbierasz klucze od Baleoga i Czerwono-brodęgo, wkładasz je do odpowiednich zamków, schodzisz piętro niżej i zbierasz następny klucz. Przenosisz Baleoga przy pomocy teleportu do Olafa, którego w międzyczasie ustawiasz na brzegu sprężyn. Baleogiem wskakujesz na tarczę Olafa, skąd przedostaje się na wzniesienie. Erykiem przechodzisz do teleportu, dalej na górę przy pomocy windy, dalej na lewo na dół, aż do napotkania Baleoga. Stąd dalej na lewo, przez teleport na dół. Zbierasz

wszystkie znalezione przedmioty, po czym próbujesz przedostać się przy pomocy windy do teleportu na górę. Olafem otwierasz zamek, przechodzisz na dół i ustawiasz się przed nieznanym nam typkiem. Baleog z kolei biegnie szybko na prawo w dół i niszczy innego "słodkiego brutala". Olaf przechodzi piętro wyżej i przełącza (strzelając) przycisk. Eryk oddaje jeszcze tylko swój klucz i sprawa jest załatwiona.

LEVEL 31. Eryk wykorzystuje balony (z lewej) jako windę i przedostaje się na drugą stronę. Wciska przy tym w locie guzik (pod barierą elektryczną) i czeka na przybycie pozostałych Wikingów. Olafem przenosisz się na górę, pokonujesz śmiertelnie niebezpieczne kolce i zbierasz w locie czerwony klucz. Teraz dociągasz resztą Wikingów i nabrawszy powietrza już razem przenosisz się do następnej stacji. Po zatankowaniu świeżego powietrza przenosisz się jeszcze wyżej. Zbierasz dodatkową energię, po czym powoli z powrotem opadasz. Baleogiem lecisz na prawo, gdzie odpowiednio "trakujesz" guzik. Erykiem otwierasz drzwi (czerwony klucz), idziesz do góry, gdzie zbierasz bombę i klucz. Piętro niżej, z prawej strony wentylatora, używasz wcześniej znalezionej klucza. Dopiero teraz wracasz na dół do pozostałych Wikingów. Potem przechodzisz wszystkimi wojownikami na prawo. Erykiem wspinasz się na górę, dalej na lewo, spychasz kamień i dalej na prawo. Teraz już możesz zebrać żółty klucz, który powinien znaleźć się w odpowiednim zamku (wyżej). Dalej Twoja droga poprowadzi przez sprężyny do góry. Tutaj też należy ostrzelać przycisk, użyć pompy i udać się na górę. Później przedostajesz się po wiszących kamieniach na drugą stronę. Na dole po prawej używasz klucza i kontynuujesz marsz w tym samym kierunku. Po chwili odpoczynku ruszasz do trochę szybszej akcji. Nabrawszy powietrza wznosisz się Wikingami do sprężyn, krótko przed ostrzami wypuszczasz powietrze, opadasz na następne sprężyny i szybko w górę.





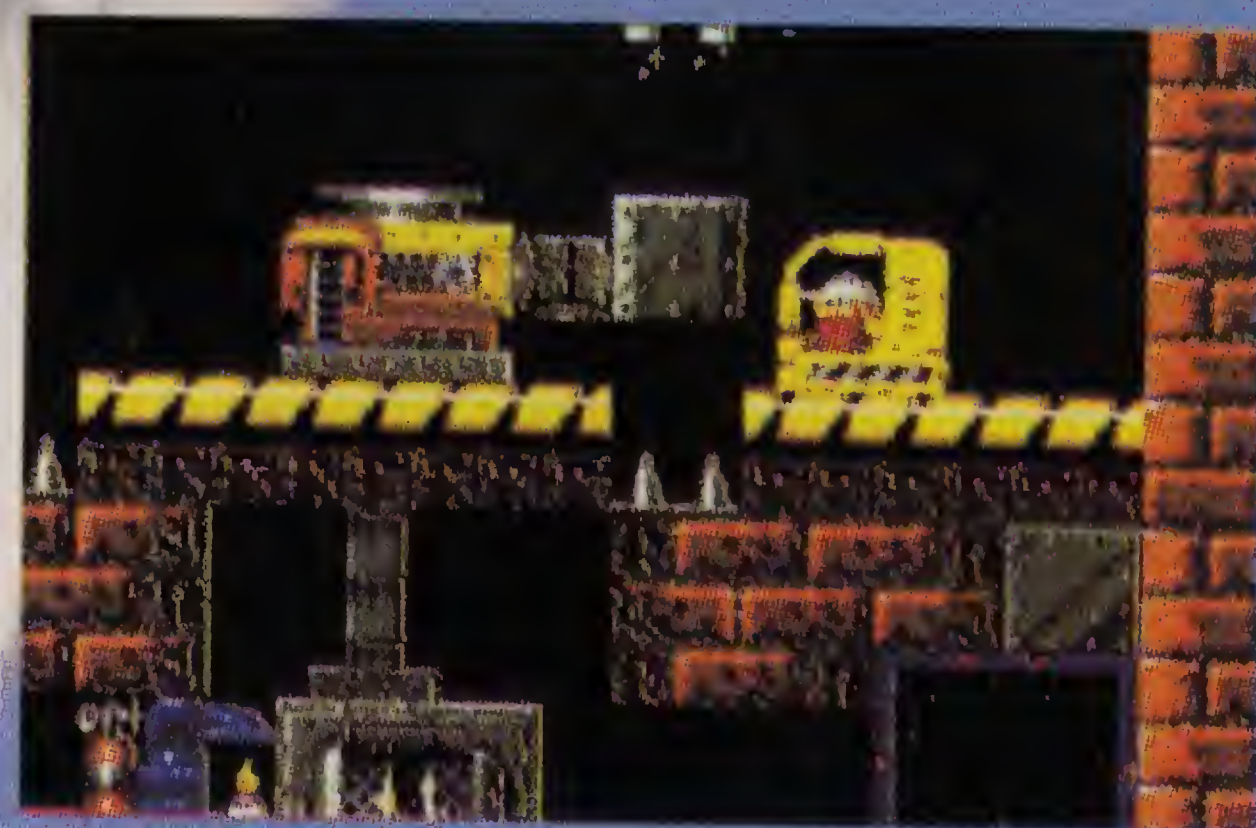
Po trzykrotnym powtórzeniu wyżej wymienionych czynności dotrzesz do upragnionego końca 31 etapu.

LEVEL 32. Erykiem biegiesz do drabiny (na lewo), wchodzisz do góry i po lewej stronie zbierasz bombę. Tutaj też przełączasz przełącznik. Zupełnie na górze wysadzasz ścianę, po czym jak gdyby nigdy nic ustawiasz się na niej (a raczej na tym, co z niej pozostało). Stąd bardzo łatwo osiągniesz następny przełącznik. Teraz z powrotem do pierwszej wajhy. Erykiem przechodzisz do pierwszej platformy, nabierasz powietrza i przedostajesz się na lewo do wentylatora. Wykorzystując jego zbawienną dla bohaterów pracę, znajdziesz się na dole. Dalej na lewo i znowu jesteś przed wentylatorem. Olafem przedostajesz się na górę, zbierasz pożywienie oraz znajdujący się całkiem na górze klucz. Dalej z powrotem na dół. Erykiem przełączasz przełącznik, po czym nabierasz (Olafem) powietrza, włączasz przycisk i lecisz na prawo. Po zebraniu całej drużyny w punkcie wyjścia przedostajesz się Olafem na prawo na dół, gdzie używasz wcześniej znalezionego klucza, po czym wracasz do góry. Wszystkimi Wikingami lecisz na górę. Olafa umieszczasz z prawej strony ostrzy (zaraz przed znajomym pingwinem). Nieprzyjaciela likwidujesz (który to już raz) Baleogiem, Olafem nabierasz powietrza i przelatujesz na prawo. Zbierasz klucz, wypuszczasz powietrze i wracasz z powrotem. Stąd przechodzisz na lewo, nabierasz powietrza, zbierasz klucz i dalej na lewo. Piętro wyżej mijasz pod osłoną tarczy Olafa (co byśmy bez niego zrobili?) niebezpieczne dla życia Twoich przyjaciół "krokodylki". Dalej "pompujesz" jednego z Wikingów, który szybując musi włączyć guzik. Po wykonaniu zadania wypuszczasz powietrze i lądujesz na przeciwległej stronie. Wdzięcznie omijasz niemiłe przeszkody i ostatecznie lądujesz w Exit.

LEVEL 33. Erykiem usuwasz przeszkadzającą Ci ścianę (z prawej), po czym zbierasz dla Baleoga płonącą strzałę. Przy pomocy Eryka katapultujesz dwóch pozostałych Wikingów na lewo. Erykiem zbierasz (z góry) bombę, po czym wracasz do kolegów. Olafa ustawiasz z przygotowaną tarczą bezpośrednio przed ścianą. Erykiem przebijasz ścianę, którą blokujesz tarczą Olafa. Baleogiem uruchamiasz przełącznik po prawej stronie i wracasz na lewo. Tam likwidujesz przeciwników i przedostajesz się na górę, gdzie zbierasz dodatkową energię. Piętro wyżej

ostrzelaj przełącznik i przejdź na prawo na dół. Strzelając do łańcucha z kamieniem, pozwól "ponieść" się siłą grawitacji (na lewo) i udaj się momentalnie na prawo do Olafa. Olaf przechodzi na dół (przez mały otwór), gdzie przełącza włącznik. Baleog tymczasem przechodzi na dół na prawo. Erykiem przełączasz przycisk na górze, z tym skutkiem, że spadnie na niego kamień. Poniżej z prawej strony zbierasz bombę, którą wykorzystujesz później u góry z lewej (wysadzić ścianę). Zbierasz leżący za nią klucz i schodzisz w dół. Otwierasz drzwi, po czym wykorzystując sprężyny przeskakujesz na prawo do następnego klucza. Wchodzisz na górę, otwierasz drzwi i przepychasz kamień do spustu. Olafem ustawiasz się przed pingwinem, którego likwidujesz, używając do tego bezwzględnie Baleoga. Teraz przechodzisz wszystkimi Wikingami do teleportu. Erykiem i Baleogiem wchodzisz do windy. Olafem tym czasem zbierasz pożywienie, włączasz przełącznik i przechodzisz na prawo. Tam przełączasz kolejny guzik, po czym wracasz do windy. Baleogiem strzelasz w kierunku guzika, a Erykiem biegiesz ile sił w nogach na prawo, skaczesz w górę i zbierasz żółty klucz. Pozwól mu dalej opaść w dół, po czym wykorzystując klucz otwórz nim drzwi. Dalej z powrotem do windy, jeszcze raz ostrzelaj guzik i... w górę do wyjścia.

LEVEL 34. Olafem schodzisz na dół, zabierasz bombę i udajesz się do teleportu. Dalej na dół, spuszczasz bombę i gdy poczujesz już stały grunt pod nogami zbierasz klucz i ponownie używasz teleportu. Umieszczasz znaleziony klucz w zamku. Przy pomocy windy przenosisz się wszystkimi Wikingami na górę. Używasz tarczy Olafa jako osłony i likwidujesz wszystkich napotkanych nieprzyjaciół. Baleogiem przechodzisz na prawo, Olafem zaś do góry, po czym przełączasz się na Eryka, którym przedostajesz się na prawo. Używasz sprężyn, zabierasz bombę i schodzisz drabiną w dół. Znowu przełączasz się na Baleoga, strzelasz (staraj się obserwować lot strzały, przełączając na Eryka). Po trafieniu strzałą w przełącznik zbierasz żółty klucz, po czym wchodzisz piętro wyżej. Tam balansując na belkach, przechodzisz na drugą stronę. Otwierasz drzwi, biegiesz na lewo, po czym umieszczasz przed ścianą "malutką, milutką bombkę". Dalej na dół, wciskasz przycisk, korzystasz z teleportu, podkładasz bombę i do następ-



nego teleportu. W ten sam sposób postępujesz Baleogiem. Olafem tymczasem schodzisz w dół na prawo, obok zniszczonej ściany i dalej w dół. Następnie na lewo, unikasz śmiertelnie niebezpiecznych promieni i w dół, gdzie zbierasz trochę smakołyków jako nagrodę za swój trud. Nie możesz wziąć jednak więcej, niż trzech owoców - w przeciwnym razie zabraknie miejsca na czerwony klucz! Dalej do teleportu, na prawo, używasz wind i sprytnie omijasz kolejne bariery energetyczne. Po dotarciu na górę skaczesz na lewo (na drugą stronę). Dalej na prawo, aż ujrzysz windę, gdzie podkładasz bombę i szybko uciekasz. Wsiadasz Baleogiem do windy, czekasz aż zniknie pole siłowe i strzelasz w kierunku guzików. Później powtarzasz całą akcję. Strzelasz po raz kolejny (w prawo), obserwując strzałę w poznany wcześniej sposób (przełączasz się na Eryka) i wskakujesz do teleportu. Ustawiasz Grubasa pod czerwonymi strzałami i wskakujesz Erykiem na górę. Zbierasz niebieski klucz i znikasz w teleporcie. Schodzisz znowu na dół, dalej na prawo, używasz klucza i przechodzisz Olafem na drugą stronę. Klucz do zamka i przez sprężyny do wyjścia.

LEVEL 35. Na początku przechodzisz wszystkimi Wikingami do teleportu. Strzelasz w przycisk i schodzisz (po lewej) w dół (nie zapomnijcie zebrać bomby po drodze). Piętro niżej wysadzasz w powietrze kamienny blok, ażeby móc zlikwidować przeciwnika. Niszczysz go, po czym przechodzisz całą grupą w kierunku teleportu. Olafa ustawiasz tuż przed nim, wskakujesz Baleogiem na jego tarczę i lądujesz w teleporcie. Zanim go jednak użyjesz musisz ostrzelać przycisk. Eryka przenieś do górnego teleportu, Olafem natomiast postaraj się dotrzeć do góry (uwaga na promienie) i zebrać znajdujący się tam klucz. Potem, po wciśnięciu guzika, szybko do teleportu. Przełączasz się na Eryka, którym przeskakujesz ponad barierą, upuszczając przy tym bombę. W puszcze "czeka" następna bomba. Gdy tylko ją masz, przenosisz się w dół



(wykorzystaj szyb!). Kiedy dotrzesz na miejsce, zbierasz energię, wysadzasz terminal i z powrotem do góry. Wykorzystując prawy szyb, przenosisz się znowu na dół, potem na lewo i znowu do góry. Omijając promienie, zbierasz żółty klucz i kierujesz się na górę. Po "rozwiązaniu" problemu płonących kul (lewo) wchodzisz na górę i powtarzasz procedurę raz jeszcze. Przez teleport dotrzesz z powrotem do Olafa. Razem z nim wchodzisz na dach, skaczesz w górę i wciskasz guzik. Dalej umieszczasz klucz w zamku, a Baleogiem (na dole na lewo) ustawiasz przełączniki w następujące pozycje: DÓŁ - GÓRA - GÓRA. Dalej przechodzisz na prawo na dół, przedostajesz się do windy, strzelasz w przycisk i zabijasz dwa potworki. Następnie zbierasz niebieski klucz i... szybko do wyjścia.

LEVEL 36. Olafem przechodzisz na pierwsze piętro, blokujesz skorpioną, po czym sprowadzasz resztę grupy na górę. Zabijasz skorpionę i zbierasz leżący tam klucz. Piętro wyżej likwidujesz kolejne skorpiony, używasz klucza, zabierasz kolejny czerwony "otwieracz" i używasz go na drugiej stronie. Po otwarciu drzwi (na górze) ustawiasz przed nimi Olafa, niszczysz skorpionę pilnującego klucza i bierzesz ochraniany przez niego przedmiot. Przekazujesz klucz Erykowi, który wchodzi z nim (na prawo) po drabinie. Używasz klucza i sprowadzasz resztę Wikingów. Na prawo likwidujesz potworki i zbierasz dodatkowe punkty energii. Na lewo u góry pokonujesz przeciwnika i zbierasz Olafem leżący tam klucz. Przechodzisz wszystkimi trzema Normanami do wyjścia i... nie cieszysz się za wcześnie. Właściwie dopiero teraz zacznie się ten level. Kierujesz się na górę, zbierasz niebieski klucz i ustawiasz swoich przyjaciół przed drzwiami. Otwierasz je, przechodzisz Olafem na dół, po czym doganiasz go pozostałymi Wikingami (pozostając pod ochroną jego tarczy). Przechodzisz (pod osłoną tarczy) do drabiny, wchodzisz Baleogiem na górę i niszczysz latające tu i tam kaczki. Po wykonaniu

tego niezbyt trudnego zadanie zbierasz klucz i otwierasz nim drzwi. Powtarzasz akcję z kaczkami, po czym kierujesz się na prawo. Zbierasz klucz, a następnie przenosisz również resztę Wikingów na lewą stronę. W najbliższej potyczce, z kaczkami zamiast drabiny, wykorzystaj tarczę Olafa. Dalej otwierasz drzwi i zbierasz leżący za nimi kolejny klucz. Gdy już powiększysz swoją "kluczową" kolekcję, przechodzisz do wyjścia. Olafem zbierasz bombę, niszczysz napotkane dwie ręce, po czym wchodzisz Erykiem do góry po drabinie. Przechodzisz całkiem na prawo na górę, zbierasz znajdujący się tam czerwony klucz i używasz go do zlikwidowania bariery energetycznej. Przełączasz się na Olafa, wchodzisz nim na górę i wysadzasz kamień. Teraz, dzięki utworzonemu otworowi, przechodzisz wszystkimi Wikingami w dół. Erykiem przeskakujesz ponad niezbyt miłą w dotyku przeszkodą, przełączasz na Baleoga i strzelasz strzałą. Jej lot obserwujesz, przełączając w odpowiednim momencie na Eryka. Tym ostatnim przechodzisz do góry, zbierasz niebieski klucz, używasz go i wspinasz się po drabinie do teleportu. Erykiem wspinasz się na tarczę Olafa i skaczesz w górę, omijając niebezpieczną kulkę. Schodzisz po drabinie w dół i niszczysz ścianę, za którą znajdować się będą pozostali Wikingowie. Likwidujesz przeszkadzającą Ci kulkę, Erykiem wchodzisz po drabinie do góry, wskakujesz na część, która "produkuje" elektryczne promienie. Później zeskakujesz na dół, zbierasz klucz i dezaktywujesz przy jego pomocy promień. Teraz już nic nie stanie Ci na przeszkodzie w ukończeniu levelu.

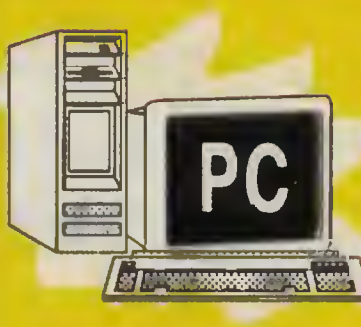
LEVEL 37. Olafem wykonujesz zeskok w dół, po czym wykorzystując pole anty-grawitacyjne (AG) przełatujesz do góry. Dalej schodzisz znowu w dół, zbierasz dwie bomby, cały czas uważając na ostrzał zielonego potworka. Niszczysz go przy pomocy bomby, zbierasz klucz, który zaraz potem używasz. Potem przechodzisz do teleportu. Teraz przenosisz się do pozostałych dwóch Wikingów: Eryka i Baleoga. Wykonujesz nimi klasyczny upadek (na lewo), przy czym postaraj się złapać znajdującą się tam drabinę. Przy pomocy pola AG przedostajesz się nimi na prawo, do płonącej strzały i ostrzeliwujesz przełącznik. Zbierasz Baleogiem wszystko, co znajdziesz do jedzenia i wysyłasz go przez aktywne teraz pole AG. Ustawiasz go w windzie, omijasz strzały

i unieszkodliwiasz wysyłającego je nieprzyjaciela. Przechodzisz do dwóch przełączników, dzięki czemu raz na zawsze pozbędziesz się natręta. Następnie ostrzeliwujesz jeden z przełączników i zbierasz klucz. Teraz wracasz, dalej znowu całkiem na lewo, w locie umieszczasz klucz w zamku i lądujesz na wyskoczni. Po odbiciu (znowu w locie) wciskasz czerwony przełącznik i ostatecznie umieszczasz Baleoga w teleportcie. Doganiasz go Erykiem i przenosisz obydwu do Olafa. Dajesz Erykowi wszystkie punkty energii (życiowe), ustawiasz go na tarczy Olafa i skaczesz do teleportu. Jak tylko jeden ze strażników przestanie strzelać i pomaszeruje na drugą stronę, starasz się go zaatakować od tyłu. Po kilku strzałach z potworka nie powinno zostać nic więcej, jak tylko bardzo potrzebny Ci klucz, który oczywiście natychmiast zabierasz. Po użyciu klucza wystrzeliwujesz strzałę i szybko przełączasz się na Eryka. W końcu przechodzisz wszystkimi Wikingami na lewo (do wyskoczni). Dalej do teleportu i wykorzystując pole AG, przenosisz się szybko w dół. Ostrzeliwujesz strażnika przy pomocy jednej ze swoich bomb, cały czas ochraniając Normanów (tarczą) przed zgubnymi skutkami jego bomb i lasera. Ostatecznie likwidujesz jego ochronną tarczę i spychasz go do pola AG. Znowu ustawiasz Olafa przed kolejnym strażnikiem i powtarzasz poprzednią procedurę do momentu, w którym potworek znajdzie się przed żółtym włazem. Przełączasz w tym momencie (Erykiem) przełącznik w pozycję DÓŁ i... to by było na tyle.

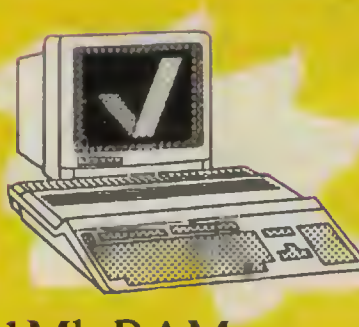
Na tym etapie kończą się przygody naszych dzielnych Wikingów, którzy szczęśliwie docierają do wyjścia. Pozostaje jedynie życzyć sobie kolejnych części tej niezwykle interesującej gry.

Dariusz Lewkowski

ZRĘCZNOŚCIOWA



PC



1Mb RAM



Nintendo Pegasus



Producent: Impressions

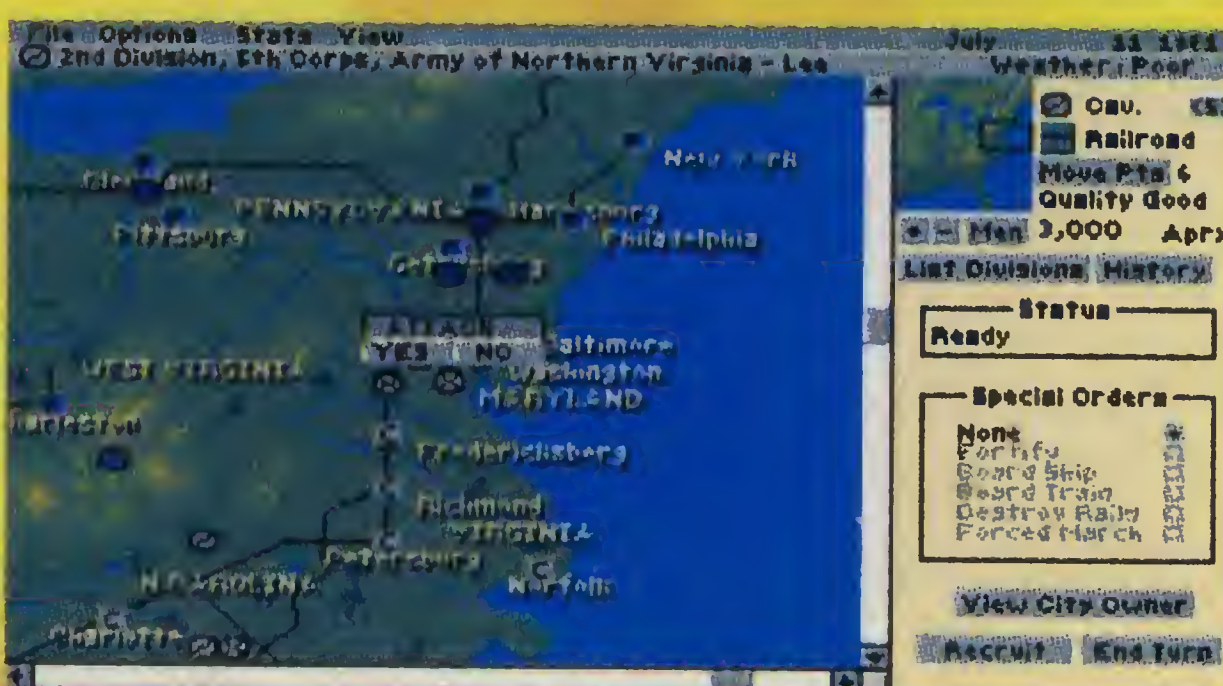
Rok 1860. Prezydentem Stanów Zjednoczonych zostaje Abraham Lincoln - adwokat pochodzący z ubogiej rodziny farmerskiej, zwolennik jedności państwa i przeciwnik niewolnictwa. Reprezentuje partię republikańską żądającą umocnienia władzy centralnej w państwie, wprowadzenia ceł obrotowych, zniesienia niewolnictwa. Republikanie wyrażający interesy burżuazji zdobyli wpływy na północy. Drugą partią jest partia demokratyczna, która nie chce dopuścić do dalszych zmian w funkcjonowaniu państwa i zawiązania władz centralnych, sprzeciwia się umocnieniu roli rządu federalnego oraz żąda dużej autonomii dla poszczególnych stanów. Demokraci zdobyli wpływy na południu. Jako pierwsza, sprzeciwiając się wyborowi republikańskiego Prezydenta, z Unii występuje Karolina. Fakt ten rozpoczyna secesję, czyli wystąpienie z Unii kolejnych stanów. W 1861 roku jedenaście stanów, które ogłosiły swoją secesję, tworzą Konfederację Stanów Ameryki Północnej, mianując stolicą Richmond, wybierając odrębnego prezydenta, ustanawiając nową konstytucję. 12 kwietnia 1861 roku wojska Konfederatów (Południe) rozpoczęły wojnę z Unią (Północ).

Tak rozpoczęła się Wojna Secesyjna trwająca od kwietnia 1861 roku do kwietnia 1865 roku czyli dokładnie cztery lata. Początkowo w przebiegu wojny dominowała Konfederacja, odnosząc zwycięstwo dzięki dowództwu generała Lee. Już w czasie trwania wojny Lincoln próbował porozumieć się z Konfederatami, jednakże jego działania okazały się bezskuteczne. Dopiero przy nacisku abolicjonistów w 1863 roku ogłosił dekret o likwidacji niewolnictwa, który był poprzedzony ustawą o domostwach, czyli po-

działach ziemi i kolonizacji terenów zachodnich. Oba te akty wpłynęły na wzrost zwolenników Unii. Po przełomowej bitwie pod Gettysburgiem, w sprzyjającej atmosferze opinii publicznej, wojska północy zaczęły odnosić sukcesy. W kwietniu 1865 roku generał Lee skapitulował w Virginii.

Dzięki grze **The Blue & the Gray** możesz wrócić do tych historycznych czasów i spróbować swoich sił w Wojnie Secesyjnej, dowodząc wojskami północy jako Abraham Lincoln lub też południa jako Jefferson Davis. Zgodnie z historią w pierwszym przypadku dysponujesz potęgą ekonomiczną Północy oraz świetnym transportem lądowym i wodnym. W przypadku Południa posiadasz niewielką, ale bardzo waleczną armię, która skutecznie będzie wyniszczać wrogie wojska. Zwycięstwo możliwe jest dla każdej ze stron i zależy wyłącznie od Twojej inwencji.

Jak można się domyślać, zasadniczym celem gry jest zniszczenie wojsk przeciwnika i zajęcie wszystkich jego miast, czyli podobnie jak to wyglądało w grze **North & South**, słynnym poprzedniku **The Blue & the Grey**. Do wyboru masz bardzo zróżnicowane jednostki wojskowe począwszy od kawalerii, której minimalna ilość żołnierzy wynosi 500, a skończywszy na piechocie w liczbie 1000 żołnierzy. Możesz oczywiście zwiększać liczbę żołnierzy lub też łączyć je w dowolne formacje.



Cała gra toczy się na mapie Stanów Zjednoczonych i podzielona jest na tury odpowiadające 7 dniom czasu rzeczywistego.

Przed rozpoczęciem gry musisz ustalić kilka parametrów. Na początek wybierasz rodzaj gry, a więc:

Standard Game - scenariusz standardowy.

Load Saved Game - załadowania nagrałego scenariusza.

Historical Battle - bitwa historyczna.

Następnie wybierasz stronę, po której chcesz grać (Unia czy Konfederacja) oraz rodzaj rozgrywki (gracz-komputer czy gracz-gracz).

Na zasadniczy ekran gry składa się mapa USA. Na górnej listwie znajduje się Menu. Począwszy od lewej:

1. **FILE**, a w nim:

Save - nagranie obecnego stanu gry.

Load - załadowanie zapisanego scenariusza.

Restart Game - rozpoczęcie gry od początku.

Exit to DOS - opuszczenie gry.

2. **OPTIONS**, a w nim:

Map Scroll - szybkość przesuwu mapy.

Game Speed - prędkość gry.

Display Detail - ustawienie wielkości detali.

Fog Of War - zwiększenie trudności gry, wprowadzenie niewidocznych jednostek przeciwnika.

Sound FX - włączenie/wyłączenie efektów dźwiękowych.

Tunes - włączenie/wyłączenie muzyki.

Uniforms - wybranie kolorów mundurów dla armii.

Stats - stan liczebny Twojej armii oraz armii przeciwnika.

3. **VIEW**, a w nim:

City Name - nazwy miast (włączone lub wyłączone).

State Name - nazwy miast należących do Unii (F) i konfederatów (C).

View Owner - stan posiadania terenów.

Każde z wojsk dysponuje osobną ilością punktów ruchu. I tak kawaleria posiada 8 punktów i jest najszybszym oddziałem najlepiej nadającym się na dalekie wypady, podczas gdy piechota i artyleria mają punktów 4. W zależności od miejsca na mapie dysponujesz linią kolejową, lądową i wodną. To znacznie przyspiesza przemieszczanie się oddziału. O ile poruszanie po ekranie strategicznym jest bardzo proste, bo tylko wskazujesz miejsce, na które ma się udać dana dywizja, o tyle sama walka jest dosyć trudna,



krwawa i... dziwnie rozwiązana. Możesz zaatakować miasto i połączyć jednostki przylegające bezpośrednio do niego. Jednakże teren zdobyty przez Ciebie zajmuje tylko dywizja, która pierwsza zaatakowała.

Każdego miesiąca otrzymujesz posiłki (Unia - 51.150 żołnierzy, a Konfederacja - 21.070 żołnierzy). Możesz je wykorzystać do uzupełnienia istniejących dywizji (Replenish Divisions) lub też do powołania nowych (Build Divisions). Jeżeli się zdecydujesz na zbudowanie nowej dywizji, wówczas jest ona wystawiana w miastach podanych przez komputer w następującej kolejności:

Miasta Unii:

Kansas City
Jefferson City
Bangor
Chicago
Toledo
Cleveland
Des Moines
Omaha City
St. Paul
Lansing
Buffalo
Washington
St. Louis
Gettysburg
Philadelphia
New York
Boston
Harrisburg
Charleston
Cincinnati
Louisville
Lexington
Columbus

Miasta Konfederacji:

New Orleans
Vicksburg
Memphis
Nashville
Chattanooga
Atlanta
Petersburg
Richmond
Fredericksburg
Charlotte
Norfolk
Columbia
Augusta
Savannah
Charleston
Jacksonville
Mobile
Pensacola
Baton Rouge
Shreveport
Little Rock
Tallahassee
Wilmington



Dallas
Houston
Austin
Brownsville
Miami
Orlando
Bradenton
Lake City
Birmingham

Musisz pamiętać, że nowe dywizje są słabo wyszkolone, powinieneś więc przeprowadzić szkolenie rekrutów - Training High. Jest to jednak dość czasochłonne i na dobrze wyszkoloną armię musisz czekać aż 2 miesiące.

W menu rekrutacji również znajduje się opcja **Organization**, w której historyczne nazwy armii i nazwiska dowódców możesz zmienić na dowolne oraz opcja **Events**, z której możesz dowiedzieć się, jak w danej chwili wyglądała sytuacja w prawdziwej wojnie, czyli rys historyczny danego dnia.

Przejdźmy teraz do samej bitwy. Menu jest zbliżone do głównego. Oprócz już znanych występują tutaj:

1. **ZOOM**- zmiana wielkości mapy.
2. **VIEW**, a w nim:

Attack - sprawdzenie siły wojsk w ataku.

Defence - jak wyżej, ale dotyczy obrony.

Firepower - dotyczy celności.

Group - informacje o grupach bojowych.

Morale - informacje o morale żołnierzy.

Number Of Men - informacje o ilości żołnierzy w jednym oddziale.

Overview - wiadomości o położeniu wojsk przeciwnika.

Obok mapy znajduje się szereg magicznych opcji, z których nie musisz wcale korzystać, ale mimo wszystko postaram się je przybliżyć.

Po ukazaniu się mapy gry widzisz własną armię zgrupowaną w dwusze-regu. Nie warto atakować całym oddziałem tylko poszczególnymi grupami. Należy postąpić w następujący sposób. Przy aktywnej opcji **Group** najeżdż na dowolnego żołnierza i następnie odprowadź go z dala od głównego oddziału. W ten sposób stworzysz poszczególne grupy. Jeden żołnierz oznacza jedną kompanię. Teraz

należałoby uporządkować wszystkie grupy. Wskaż na dowolnego żołnierza z danej grupy, a następnie skorzystaj z opcji **Formation**. Dzięki niej możesz wskazać kierunek ruchu lub też stworzenie dowolnej formacji wojskowej. Jeżeli chcesz poruszyć wszystkimi wojskami, ustaw na tryb **All** i wskaż punkt docelowy. Opcję **Single** możesz wykorzystać przy zagubionych jednostkach poszczególnych grup. Możesz użyć jeszcze następujących opcji:

Retreat - ucieczka.

Autoplay - walka prowadzona przez komputer (czysta spekulacja - zwycięża ten, kto ma silniejszą armię, jednakże straty mogą być dotkliwe).

Play - rozpoczęcie walki z wcześniejszym wskazaniem punktu ataku.

Na koniec pozostaje pytanie, jak najszybciej osiągnąć sukces. Nie chcąc psuć zabawy, powiem tylko, że jeżeli grasz Unią, wówczas przez pierwsze dwa miesiące zbieraj siły (czas działa na Twoją korzyść), a następnie uderz w trzech kierunkach: na Richmond, na Memphis i Nashville oraz na Teksas i New Orleans. Natomiast gdy grasz Konfederacją, wówczas musisz od razu przystąpić do działania i zaatakować miasta na północy począwszy od Washingtonu. Jeżeli gra stanie się dla Ciebie zbyt prosta, wówczas korzystając z opcji **Fog Of War** wyłącz podgląd jednostek przeciwnika, które od tej chwili staną się dla Ciebie niewidoczne.

Podsumowując, nie jest to gra łatwa. Nadmiar opcji może odstraszyć gracza. Dlatego też jeżeli ktoś nie lubi zajmować się jedną grą przez kilka wieczorów, to niech jej nie uruchamia. Radzę mu włączyć **North & South**, które dotyczy tego samego tematu, a jest o wiele łatwiejsza. **The Blue and the Grey** polecam wszystkim fanom gier strategicznych. Pozostaje mi tylko życzyć jak najszybszego rozstrzygnięcia wojny na własną korzyść

Arkadiusz Matczyński





ALONE IN THE DARK 2

Producent: Infogrames

Alone in the Dark 2 jest kontynuacją udanego produktu firmy **Infogrames**. Podobnie jak w pierwszej części, akcja rozgrywa się w domu pełnym upiórów, wampirów i innego robactwa. Program łączy w sobie dwa gatunki - jest zarówno grą przygodową, jak i w pewnym stopniu zręcznościówką.

W temat wprowadza nas intro, z którego dowiadujemy się, że pewien mianik, Jednooki Jack, porwał córkę państwa Saundersów. Zdesperowany ojciec postanawia na własną rękę uwolnić porwaną. Ma jednak pecha. Kiedy dociera już do pokoju uwięzionej, kolorowy klaunik niespodziewanie zawiązuje mu pętelkę na szyi.

Twoim zadaniem, jako najętego detektywa - Carnby'ego, jest zneutralizować groźnego dla społeczeństwa Jednookiego Jacka i odzyskać porwaną dziewczynkę. Nie jest to jednak łatwe zadanie. Aby tego dokonać, musisz dostać się do domu i tam rozszyfrować wszystkie pułapki zastawione przez pomysłowgo gospodarza, który z zamiłowania jest hazardzistą i... mordercą. Przy tym musisz jeszcze uważać na niezbyt przyjemnych mieszkańców domu, starających się Ciebie zabić.

Osobiście polecam ukończenie tej gry samemu, bo przecież to daje największą satysfakcję. Jednak dla mniej cierpliwych podaję rozwiązanie.

PRZEJŚCIE

Dwa dni po tragicznej śmierci Strikera podjeżdżasz taksówką pod dom będący miejscem tej okrutnej zbrodni. Kiedy już znajdziesz się za bramą, zabij strażnika. Weź pozostawiony przez niego karabin i magazynek. Udaj się w kierunku domu. Tam czeka już na Ciebie czterech członków "komitetu powi-

talnego". Zabij ich, używając uprzednio zdobytego karabinu. Następnie odsuń kotwicę blokującą drogę do ogrodu. Kiedy pokonasz przeszkodę, uważaj na czyhających tam nieprzyjaciół. Zbieraj pozostawione przez nich przedmioty. Powinieneś znaleźć: zdjęcie, książkę, butelki z napojem uzupełniającym energię oraz pudełko z nabojami. Teraz odszukaj planszę, na której leży karta (karo). Znajdziesz tam linę. Niedaleko jest plansza z kilkoma kartami. Weź leżący tam hak i użyj go. Teraz stań na karcie karo. Wpadniesz do piwnicy. Skieruj się w lewą stronę ekranu. Zabij potwora i weź pozostawiony przez niego notatnik. Niestety, jest to tylko jego część. Przesuń skrzynię i zabierz metalową kartę. Podnieś się ołtarz i pojawi się fioletowy duszek. Zabij go i podnieś zgubiony przez niego piracki miecz. Pomoże on Tobie w zniszczeniu gałęzi blokujących przejście przez jeden z korytarzy. Kiedy poradzisz sobie z nimi znajdziesz się przy pomniku. Zabij czekającego tam Shorty Lega i podnieś kawałek gazety. Teraz

stań dokładnie naprzeciw drzwi grobowca i użyj haka, by je otworzyć. Podczas schodzenia spadniesz i stracisz broń. Cofnij się i z kamiennej posadzki podnieś monetę, a z mostu korbę. Udaj się prosto, w kierunku zamkniętych drzwi. Znajdziesz tam zamordowanego Strikera. Podnieś leżącą obok niego drugą część notatnika i jej użyj. Teraz możesz przejrzeć jego pełną zawartość. Obok Strikera znajdziesz jeszcze czyścik do fajki. Podejdź do drzwi i użyj na nich kawałka gazety. Teraz przyda się czyścik do fajek. Użyj go, a otrzymasz klucz do drzwi. Otwórz je i wejdź do środka. Zabij potwora i weź pozostawione przez niego przedmioty. Podejdź do zegara i użyj korby. Podnieś leżącą w przejściu książkę i udaj się prosto. Skorzystaj z windy. Kiedy dojedziesz na inny poziom domu, zabij Music Mana i weź hak. Podnieś deskę do krojenia mięsa, która przyda się w walce z upiorami, zamiast pistoletu. Z pokoju obok usłyszysz strzały. Wejdź tam i załatw dwa upiory. Podejdź do kart i strzałami bądź kopnięciami ustaw wszystkie karty na karo. Otworzą się drzwi. Po uprzednim załatwieniu strażnika wejdź tam i zabierz wszystkie przedmioty: whisky, napój i książki. Następnie użyj monetę na maszynie znajdującej się w pobliżu drzwi. Wygrasz dwa żetony. Wróć na strzelnicę i zabierz worek ze strojem świętego Mikołaja. Teraz udaj się do pomieszczenia obok i wykonaj save gry. Przed Tobą najtrudniejszy, zręcznościowy etap gry. Uzupełnij maksymalnie życie i udaj się dużymi schodami na górę. Wykończ natrętą szarańczę, podejdź do stojącego posągu i zabierz koronę. Nie przekraczaj jednak linii od posągu do przeciwnej ściany gdyż skończy się to tragicznie. W jednym z pokoi znajdziesz na choince czerwoną kulę. Udaj się do kuchni gdzie powinieneś zaopatrzyć





się w następujące przedmioty: wino, trująca, patelnia i talerz z posiłkiem. Użyj wina. Udaj się na pierwsze piętro. W sali ze stołem bilardowym, załatw miłego dżentelmena, nie zapominając o zabraniu jego miecza i pistoletu. W tej samej sali oprócz stołu bilardowego znajduje się jeszcze jedna maszyna do gry. Stań naprzeciw niej i użyj czerwonej kuli. Szafa zasłaniająca drzwi odsunie się. Teraz możesz udać się do pokoju obok. Zdobyty przed chwilą mieczem utnij machające macki i zabierz z podestu zwój papieru. Następnie podejdź do stojącego popiersia kobiety i użyj korony. Wróć na parter. Stań przed wejściem do kuchni, nie przekraczając linii od posagu do drzwi i czekaj na małego kucharzyka. Kiedy będzie za Tobą, szybko wejdź do kuchni. W ten sposób unikniesz trafienia przez trójząb. Wyjdź z kuchni i postaw zatrute wino przy zamkniętych drzwiach. W środku wrzuć dwa żetony do szafy grającej, zabierz starą monetę z podłogi i odwiedź sypialnię. Tam zaopatrzysz się w broń i kamizelkę kuloodporną. Udaj się z powrotem na piętro. W pokoju przylegającym do sypialni znajdziesz na podłodze amulet. Podnieś go. Zostałeś przeniesiony na inną kondygnację domu. Zabij dwóch napastników i zabierz pozostawione przez nich przedmioty. Zbadaj także skrzynkę. W pokoju z kratami użyj starej monety na zabawce. Weź pompon. Wejdź do pokoju z klaunem. Wrzuć zdobyty przed chwilą pompon do pomieszczenia z węzami, które zajmą się natrętem. Skorzystaj z kominka, aby dostać się do pokoju obok kuchni. Udaj się na pierwsze piętro do pokoju bilardowego. Użyj zdobyty klucz na zamkniętych drzwiach. Niestety, zostaniesz pojmany. Otwórz drzwi za pomocą haka i udaj się do hallu. Tam zostaniesz sparaliżowany przez czarownicę i zakuty w kajdany. Teraz będziesz kierował córeczką państwa Strikerów, Grace, która Cię uwolni z kajdanów. Aby dostać się do pokoju obok, musisz prze-



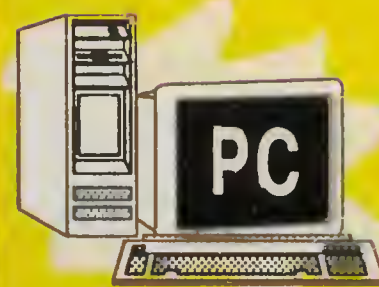
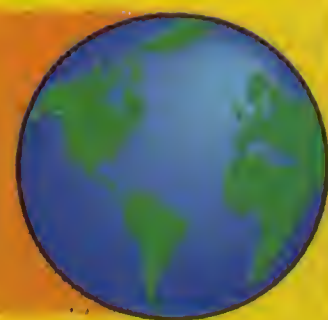
sunąć deskę. Weź ze stołu kanapkę, pieprz oraz ziarna. Nakarm papugę. Teraz wyjdź na korytarz i szybko biegnij w lewo, gdzie schowaj się we wnęce. Poczekaj aż przejdzie pirat, a potem "w nogi" do drabiny. Wyjdź na pokład. Musisz zdobyć krzesiwo. Niestety, dostępu do niego broni gromadka rozbawionych piratów. Aby ich ominąć, spaceruj za beczkami. Kiedy je wreszcie zdobędziesz, ześlizgnij się po linie do kajuty kapitana. Z małej skrzynki wyjmij działo, a z półki podnieś kryształową wazę. Oprócz tego weź laskę kapitana, która leży obok jego łóżka. Teraz postaw działo naprzeciw drzwi i napełnij je pieprzem. Rzuć wazą i używając krzesiwka odpal pieprzowy pocisk. Wyjdź z kajuty i podnieś leżący na korytarzu dzwonek. Wejdź do kuchni i zabierz kurzą łapkę ze stołu. Przywołaj windę, używając dzwonka. Weź znajdujący się w niej klucz. Znajdziesz się w domowej kuchni. Otwórz kluczem szafkę i wyjmij z niej marmoladę i pudełko z lodem. Udaj się na pierwsze piętro. Gdy zaatakują Cię potwory, użyj kolejno lodu, a następnie marmolady. Wejdź do pokoju, w którym byłeś więziony. Użyj laski kapitana na biurku. Otrzymasz klucz i książkę. Idź do pokoju, w którym wcześniej, jako Carnby, znalazłeś amulet. Użyj laski kapitana. Następnie skieruj swoje kroki w kierunku kuchni, gdzie skorzystasz z windy. Po dotarciu na statek zostaniesz złapany przez kucharza. Teraz już jako Carnby, podnieś leżący obok Ciebie klucz i go użyj. Po oswobodzeniu się z kajdanów zacznij wycinanie piratów znajdujących się na statku. W pokoju z paleniskiem powinieneś znaleźć: pogrzebacz, szczypce i klucz, który otwiera zamknięte drzwi na tym poziomie. Wejdź po drabinie na wyższą kondygnację. W pokoju, w którym smacz-

nie śpią piraci, ustaw beczkę z prochem. Udaj się do kajuty naprzeciwko. Odetnij szczypcami armatę, przesunij ją, zamocuj lont i używając pogrzebacza wyślij piratów na tamten świat. W zgłiszczach pozostałych w ich kajucie powinieneś znaleźć torebkę ze złotymi monetami. Dzięki nim otworzysz kolejne drzwi. Zabij kucharzyków i rozpraw się ostatecznie z T. Bone. Zostawi on metalową kartę, która pomoże Tobie otworzyć drzwi. Wechodzisz i zostajesz ponownie sparaliżowany przez czarownicę. Teraz jako mała Grace użyj laski kapitana na jego rzeźbie. Kiedy wejdiesz przez otwarte drzwi, użyj kurzej łapy. Zła czarownica raz na zawsze pożegna się ze światem. Jako Carnby udaj się na pokład. Załatw tam wszystkich piratów i weź hak pozostawiony przez Music Mana. Wejdź na maszt. Zabij pirata i używając haka na linie przeskocz na drugi maszt. Tam pokonaj czekającego przeciwnika i zeskocz na dół. Weź szybko szablę kapitana Nicolsa i używając szczypiec uwolnij związaną Grace. Podbiegnij do armaty i urwij lont. Teraz pozostało tylko zlikwidować Jednookiego Jacka i możesz odpłynąć wraz z Grace z tego przeklętego miejsca.

Michał Karski



PRZYGODOWA



386, VGA
4 Mb RAM
13 Mb HDD



MAŁE JEST PIĘKNE

Małe jest piękne - błyskotliwie stwierdził ostatnimi czasy nasz Pan Prezydent. Było to co prawda powiedziane ni przypiął ni przylatał (bo Pan Prezydent specjalizuje się w wypowiadaniu zdań niespecjalnie pasujących do kontekstu), ale w samej maksymie jest wiele racji. Co prawda miałem kiedyś znajomą, która zawsze mówiła "ach, jakie duże, jakie piękne", lecz w końcu Pan Prezydent jest ważniejszy od mojej znajomej i dlatego w tym tekście zajmę się rzeczami małymi, acz wdzięcznymi. Nie będzie to jednak artykuł o wirusach czy elektronach (ani też artykuł o Panu Prezydencie), bo uważam je za wymysł naukowców (niestety, oprócz Pana Prezydenta, który jest nad wyraz rzeczywisty) żyjących z opisywania tego, czego i tak nikt nie widział. Wirusy i elektrony są, głowę dają, totalną mistyfikacją i nie wypada się nimi zajmować w gronie osób poważnych, tak jak nie wypada liczyć diabłów na łebku od szpilki (nadal przebywamy w krainie rzeczy małych). Zajmę się tu najpiękniejszą z rzeczy małych czyli małymi programami komputerowymi (prawda, że "program komputerowy" brzmi znacznie godniej, niż "gra", a ktoś, kto mówi o sobie, że pisze recenzje z PROGRAMÓW KOMPUTEROWYCH wygląda na człowieka poważnego?).

Czy spotkaliście się kiedyś z grą "**Vikings**" **Briana Vodnika**? Zajmuje ona trochę ponad 1 MB na twardym dysku, a więc mogę stwierdzić autorytatywnie: jest mała. Zwłaszcza, że ostatnio doniesiono mi o symulatorze na 400 Mb. W programie zacnego **Briana** wcielasz się w jednego z lordów walczących o panowanie nad średniowieczną Anglią. Do pokonania jest kilku innych kandydatów do korony oraz spokojni mieszkańcy neutralnych prowincji, których to mieszkańców z chrześcijańską łagodnością należy mie-

czem i ogniem sobie zjednać. Polem walki są zresztą nie tylko tereny Anglii, ale również Szkocji, Walii, Irlandii, a nawet część Grenlandii i Norwegii. Należy bowiem pamiętać o tym, iż do pewnego czasu obszar dzisiejszej Wielkiej Brytanii był istnym rajem dla najeźdźców. Wikingowie uważali angielskich królów za dojne krowy i doili ich tak zaciekle, że najskromniejszy wioślarz stawał się bogaczem po wizycie na Wyspie. Dorzucić do tego można ustawiczne walki ze Szkotami i walki angielskich wielmożów pomiędzy sobą, aby zrozumieć, iż nie było to spokojne miejsce. Ale przynajmniej istniał ciągły dopływ świeżej krwi, co zawsze dobrze wpływa na rozwój rasy. Natomiast, od kiedy Wilhelm Zdobywca opanował Anglię, żaden najeźdźca nie postawił już nogi po drugiej stronie kanału LaManche. No i sami spójrzcie na efekty! Zauważcie jak brzydkie są Angielki (ot, degeneracja rasy), a jak ładne Polki. Ale jestem pewien, że praprapraprababcia każdego z nas wpadła gdzieś na jakiegoś Tatara albo Kozaka albo Szweda albo Prusaka albo Włocha albo Moskala albo Turka. Dlatego też jesteśmy teraz tak różnicowni i piękni (a niektórzy nawet, nie chwaląc się, piękniejsi od innych). Quod erat demonstrandum.

Ale wracajmy do "**Wikingów**" **Vodnika**. Rzecz jasna zawiedzie się ten, kto liczy na jakieś fajerwerki graficzne. Od tej strony patrząc program jest bardzo skromny, ale to smakowita skromność, bynajmniej nie toporna i siermiężna. Akcja też nie dla filozofów. Trzeba po prostu zebrać jak największą armię i tłuc wroga po lasach, polach i górach, budować twierdze i zdobywać twierdze. "**Wikingowie**" należą jednak do tych gier, gdzie bardzo ważną rolę odgrywają elementy gospodarcze. Tak więc, aby powołać zasięg łuczników, pikinierów czy kuszników, należy mieć

odpowiednie zapasy drewna (bo niestety łuki i strzały nie biorą się znikąd). A drewno można zdobyć na terenach leśnych. Aby skorzystać z usług rycerzy, trzeba mieć do dyspozycji żelazo, które można wydobyć w kopalniach. Ale nim się stworzy kopalnię, należy przeprowadzić badania terenu. A najtrudniejszy już jest problem, że ilość Twoich poddanych nie jest nieograniczona i jeżeli nie zdobędziesz nowych terenów, to rychło zabraknie Ci ludzi do zaciągu. Tak więc ekspansję wymusza samo życie. No i oczywiście wojskom należy płacić żołd (koszty "budowy" każdego rodzaju jednostki militarnej są inne). Choćbyś jednak zebrał i tysiąc rycerzy, nie zdobędziesz zamku bez pomocy katapult. To również prawda historyczna, gdyż dawnymi czasy solidnych murów mogło bronić i kilkudziesięciu ludzi przed całą armią, jeżeli armia ta nie miała odpowiedniego sprzętu.

Szczerze mówiąc, "**Wikingowie**" najbardziej interesujący są na początku, kiedy musisz zmagać się z miażdżącą przewagą wroga (szczególnie, jeśli wybierzesz najtrudniejszy wariant) i naprawdę wysilisz szare komórki, aby nie skończyć trzy stopy pod ziemią. Potem już tylko owartą kwestią pozostaje - kiedy się wygra, a nie - czy się wygra. Stąd, niestety, "**Wikingowie**" po pewnym czasie zaczynają nużyć, tak jak po chwilowej sadystycznej satysfakcji nużące się staje kopanie leżącego wroga (zwłaszcza, kiedy przestaje melodyjnie jęczeć, błagać o litość i ślinić nam buty).

Jednak mimo wszystko polecam dzieło **Briana Vodnika**. Rzecz jasna, nie może się ono równać z takimi gramizami, jak **Warlords 2** (toruńskie pierniki - pyszna zabawa), **Stronghold** czy **History Line 1914-1918**, ale za uważałem rzecz korzystnie wyróżniającą "**Wikingów**" od innych podobnych gier. Otóż można tu tworzyć armie o nieograniczonej wielkości (przypomnijmy: w grze **Warlords** w skład armii może wchodzić najwyżej osiem jednostek, w HL - sześć) i zdarzyło mi się oblegać zamek na czele wojska liczącego przeszło tysiąc żołnierzy! Programiści starali się też wiernie oddać realia i np. kusznicy i łucznicy potrafią przeprowadzić istną masakrę wrogich wojsk, gdy dochodzi do starcia na otwartej przestrzeni (tak właśnie w bitwie pod Azincourt Francuzi stracili całe swoje rycerstwo, bo nim dojechali do linii Anglików, już ich nie było, a raczej leżeli na ziemi w charakterze jeży), a średnio pomocni są w lasach. Dlatego trzeba pilnować, jaki jest skład osobowy armii i gdzie zamierzamy ją w tymże składzie wysłać.

A więc jeśli chcesz zostać władcą Anglii, zabieraj się do dzieła. Choć z drugiej strony patrząc, to czy bycie królem Anglików jest takim zaszczytem? Niby mają dobrą herbatę, ale znowu ta angielska flegma...

Dobranoc Państwu.

Jacek Piekara



ARCHON

Producent: Electronic Arts

Archon to zręcznościowo-logiczna wersja szachów. Gra, jak na tamte lata (1983), jest dość dobrze zrobiona. Oczywiście, nie tak dobrze, jak druga jej część, **Archon Ultra** (SGK 2/94). Niemniej zaletą programu jest to, że istnieją wersje na wszelkiego typu komputery - także na C-64.

Na początku ustawiasz klawiszami funkcyjnymi liczbę graczy (jeden czy dwóch), kto zaczyna pierwszy, a także reprezentowaną stronę konfliktu (tradycyjnie - Dobro lub Zło). Plansza przedstawia szachownicę o wymiarach 7 x 7 pól, na której 5 pól jest wyszczególnionych (świecą się). Są to pola magiczne, których zdobycie powoduje automatyczne zwycięstwo. Inny sposób na wygranę partii to wyeliminowanie wszystkich postaci przeciwnika.

W grze występuje kilka rodzajów postaci, które mają swoje odpowiedniki u przeciwnika. Poniżej podaję ich charakterystykę oraz listę czarów.

DOBRO

RYCERZ (KNIGHT) - na szachownicy przemieszcza się o 3 pola na turę. Dysponuje mieczem, który jest słabą bronią. Zastępuje pionka.

ŁUCZNIK (ARCHER) - również ma 3 pola ruchu. Uzbrojony jest w łuk (groźny na dużą odległość). Także odpowiednik piona.

WALKIRJA (VALKYRIE) - zasięg ruchu jak wyżej, ale może przelatywać przez inne postacie. Ma włócznię działającą jak łuk. Zastępuje wieżę.

GOLEM (GOLEM) - olbrzymi gigant ciskający kamieniami, które zabierają mnóstwo energii. Ma 3 pola ruchu, ale jest wolny i łatwo go trafić.

JEDNOROŻEC (UNIKORN) - porusza się o 4 pola. W walce jest szybki i zabójczy. Piorun, jego broń, zabiera bardzo dużo energii. Skoczek.

DŻIN (DJINN) - zasięg ruchu to 4 pola. Strzela kulami ognistymi. Zastępuje gońca.

OGNISTY PTAK (PHOENIX) - posiada zdolność latania na odległość 5 pól. Może wytwarzać wokół siebie ogień niwelujący ujemne skutki każdej broni. Również goniec.

CZARODZIEJ (WIZARD) - może się teleportować (działanie takie same, jak latanie). Miota kulami ognistymi. Jest groźny, a dodatkowo jeśli najedzie się na niego i dwukrotnie przycisnąć fire, pojawi się lista czarów.

ZŁO

GOBLIN - taki sam, jak Rycerz, ale w bezpośrednim starciu ma więcej energii (zazwyczaj).

SKORPION (MANTICORR) - podobny do Łucznika, jednak jego broń (jad) zabiera mniej energii.

WIDMO (BANSHBEE) - zastępuje wieżę. Wytwarza wokół siebie pole ogniste, z którym może latać - zabiera to dużo witalności i nie jest przyjemne. Przemieszcza się tak, jak **Walkirie**.

TROLL - jest praktycznie taki jak **Golem**, jednak walczy trochę szybszy.

BAZYLISZEK (BASILISK) - swoim wzrokiem odbiera dużo sił. Występuje zamiast skoczka (3 pola ruchu).

SOBOWTÓR (SHAPESHIFTER) - jest silny. Podczas walki zamienia się w postać przeciwnika. Ma zasięg do 5 pól. Jest gońcem.

SMOK (DRAGON) - przemieszcza się na odległość 4 pól. Złonie ogniem zabierającym dużo energii. Jest bardzo silny i odporny. On także występuje w roli gońca.

LISTA CZARÓW

HEAL (leczenie) - spowoduje wyleczenie wskazanej postaci.

SHIFT TIME (przyspieszanie czasu) - opuszczanie kolejki.

EXCHANGE (zamiana) - powoduje zamianę postaci miejscami ich pobytu.

SUMON ELEMENTIAL (przywołanie żywiołu) - wywołuje jeden z żywiołów (powietrze, ogień, ziemia, woda), który atakuje przeciwnika. Żywioł po walce znika, więc go nie oszczędzaj.

REVIVE (wskrzeszenie) - możesz przywrócić do życia poległego wcześniej wojownika. Zmartwychwstały musi pojawić się na polu przyległym do pola rzucającego czar.

IMPRISON (zamrożenie) - powoduje zamrożenie wybranej postaci na okres losowo wybierany przez komputer. Postać zamrożona nie może się ruszać.

CASE CONJURING - wyjście z menu czarów.

UWAGA: każdy czar można rzucić jeden raz i jest to równoznaczne z opuszczeniem swojej kolejki (wyjątkiem do tych zasad jest CASE CONJURING)

Tomasz Dominiak



HANS KLOSS

Producent: L.K. Avalon

Po dużym sukcesie gry **Hans Kloss** wśród posiadaczy Atari XL/XE, została ona wydana przez firmę **Avalon** na C-64. Cel gry polega na dokładnym spenetrowaniu podziemnej bazy faszystów, gdzie przechowywane są plany tajnej broni III Rzeszy. Cała dokumentacja jest ukryta w różnych częściach bunkra i składa się z danych technicznych oraz z ogólnego planu broni. Energia tytułowego bohatera jest wyrażona w zasobach jedzenia i picia (?!), które nieustannie maleją. W czasie penetrowania wielokondygnacyjnego bunkra można natrafić na różne przedmioty: klucze, udźce, herbatę, a także na plany tajnej broni.

Oto krótka charakterystyka:

Klucz - służy do otwarcia drzwi (oczywiście). Nadaje się, niestety, do jednorazowego użytku. Kluczy jest mniej, niż drzwi.

Udźce - podwyższają znaczenie wartość odżywczą mięsa. Należy uważać, aby nie przedawkować, bo Hans może mieć kłopoty z niestrawnością.

Herbata - dodaje 50 jednostek do zasobów.

Plany broni - wszystkie skrzętnie zbieraj!

Pora na przedstawienie "przeszkadzajek". Głównymi Twoimi wrogami są roboty - to te małe spodki pełzające po ziemi. Przeskakuj je, gdyż odbierają i tak skromne już zapasy jedzenia i picia. Poza tym są jeszcze karabiny, które czekają tylko na twój błąd. Zwróć uwagę na to, że przed nimi jest świecąca lampka. Gdy będziesz chciał przekroczyć diodę, zostaniesz ostrzelany. Aby tego uniknąć, należy odnaleźć włącznik fotokomórki i nacisnąć FIRE. Wtedy dioda na chwilę zgaśnie, co jest niezbędne dla zdobycia np. klucza. Brak innych wrogów może trochę zdenerwować bardziej krewkich graczy. Wygląda to trochę dziwnie - baza, w której ukrywane są tajne dokumenty, jest broniona praktycznie tylko przez stanowiska karabinów.

W sumie gra jest niezła i warto dołączyć ją do swojej kolekcji.

Tomasz Dominiak

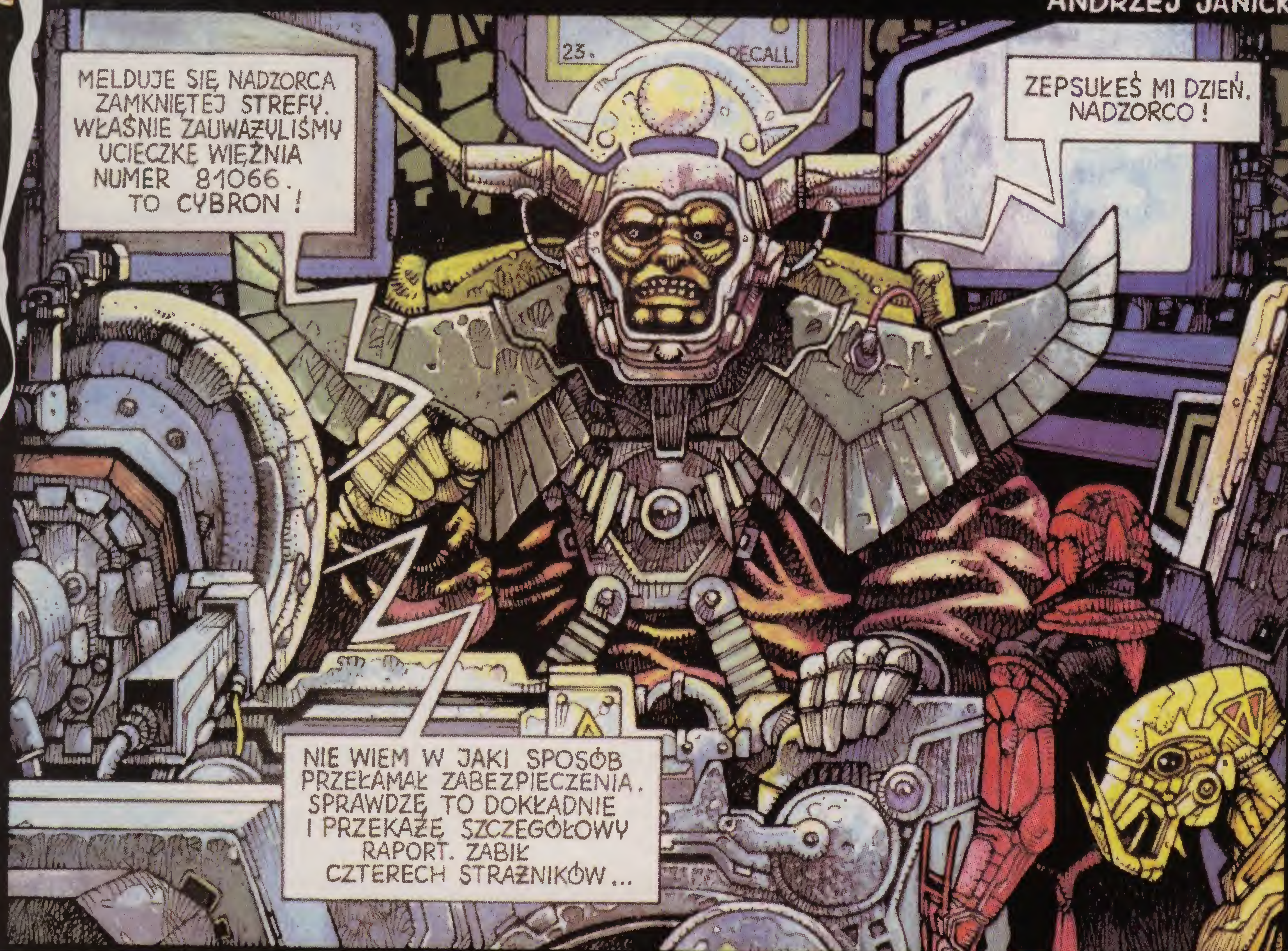




EXIT

**ŚWIET
GIER**
KOMPUTEROWYCH

ANDRZEJ JANICKI



MELDUJE SIĘ NADZORCA
ZAMKNIĘTEJ STREFY.
WŁAŚNIE ZAUWAŻYLIŚMY
UCIECZKĘ WIEŻNIA
NUMER 81066.
TO CYBRON !

ZEPSUKĘŚ MI DZIEN,
NADZORCO !

NIE WIEM W JAKI SPOSÓB
PRZEKAMAĆ ZABEZPIECZENIA.
SPRAWDZĘ TO DOKŁADNIE
I PRZEKAŻĘ SZCZEGÓŁOWY
RAPORT. ZABIĘ
CZTERECH STRAŻNIKÓW...



DRABLER,
TO ZADANIE DLA
CIEBIE I TWOICH
KOWCÓW !



CZY KIEDYŚ SIĘ
NA MNIE
ZAWIODŁEŚ
SCALLUSIE !?



BĘDZIE
MÓJ !

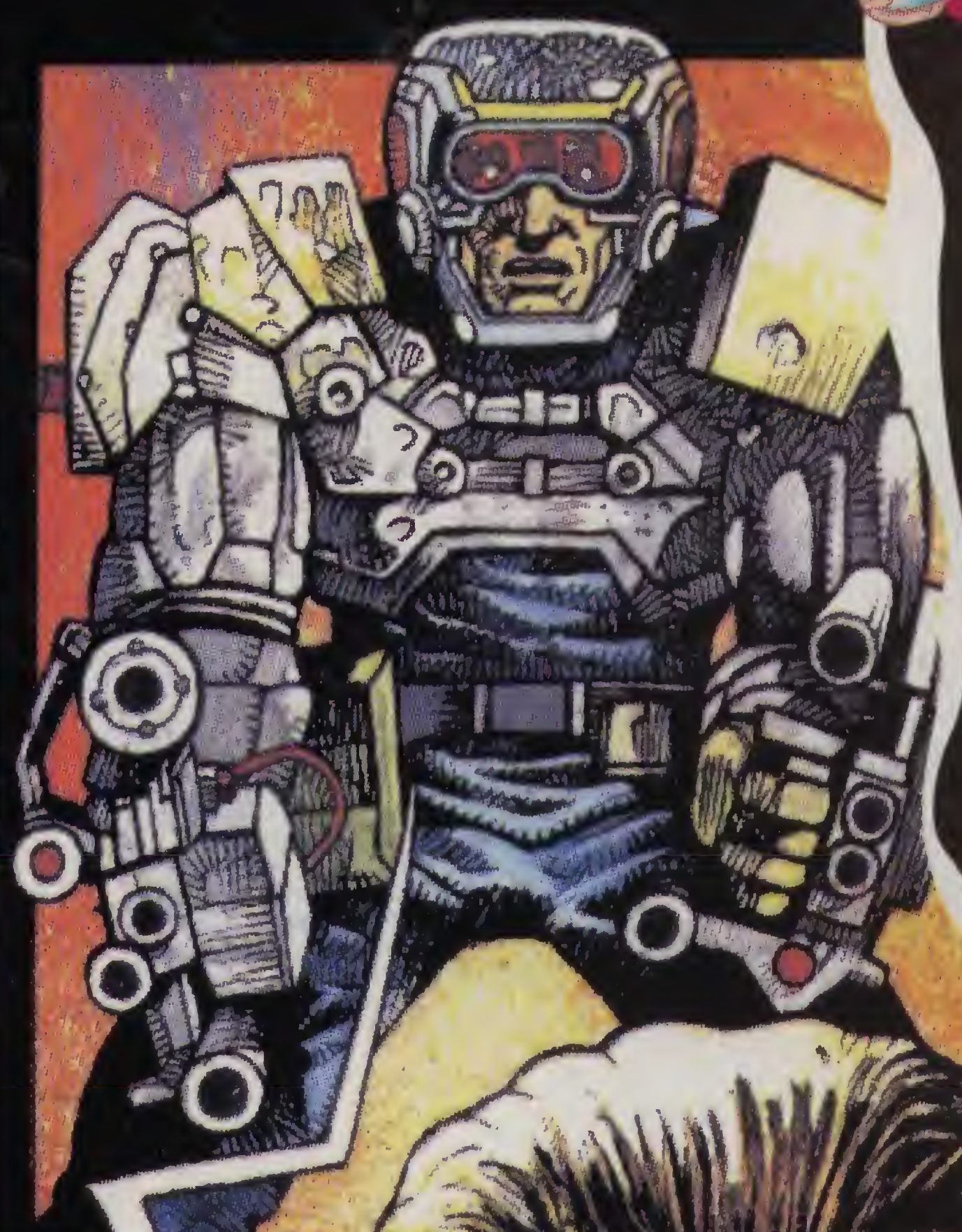


ZROBIE Z NIEGO
PUZZLE.



TYŁKO MARZENIA
O ZEWNĘTRZNYM ŚWIECIE
NIE POZWOLIŁY MI
ZDECHNĄĆ W WIEZIENIU
CHOCIAŻ NIE WIEM CZY
ON NAPRAWDĘ ISTNIEJE.

GDYBY JEDNAK OKAZAŁO
SIĘ, ŻE TO TYŁKO BAJKI
ROBOTÓW I TAK BĘDĘ
MIAŁ SATYSFAKCJĘ,
ŻE PRZYSPOZYŁEM
BÓLU GŁOWY
SCALLUSOWI.

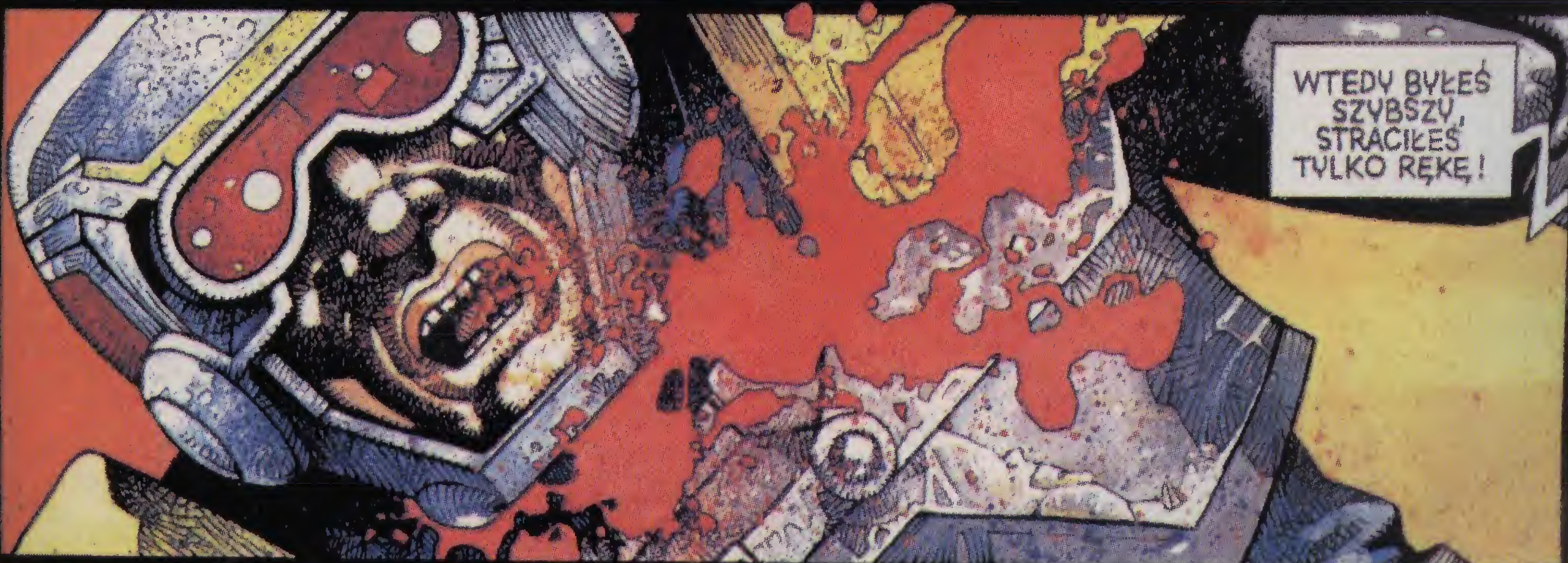


WIEDZIAŁEM
ŚMIECIU, ŻE
NIE UCIEKNIESZ
DALEKO!



SPOTKALIŚMY SIĘ
JUŻ, PRAWDA ?!

Wiiizzg



WTEDY BYŁEŚ
SZYBSZY,
STRACIŁEŚ
TYŁKO RĘKĘ!



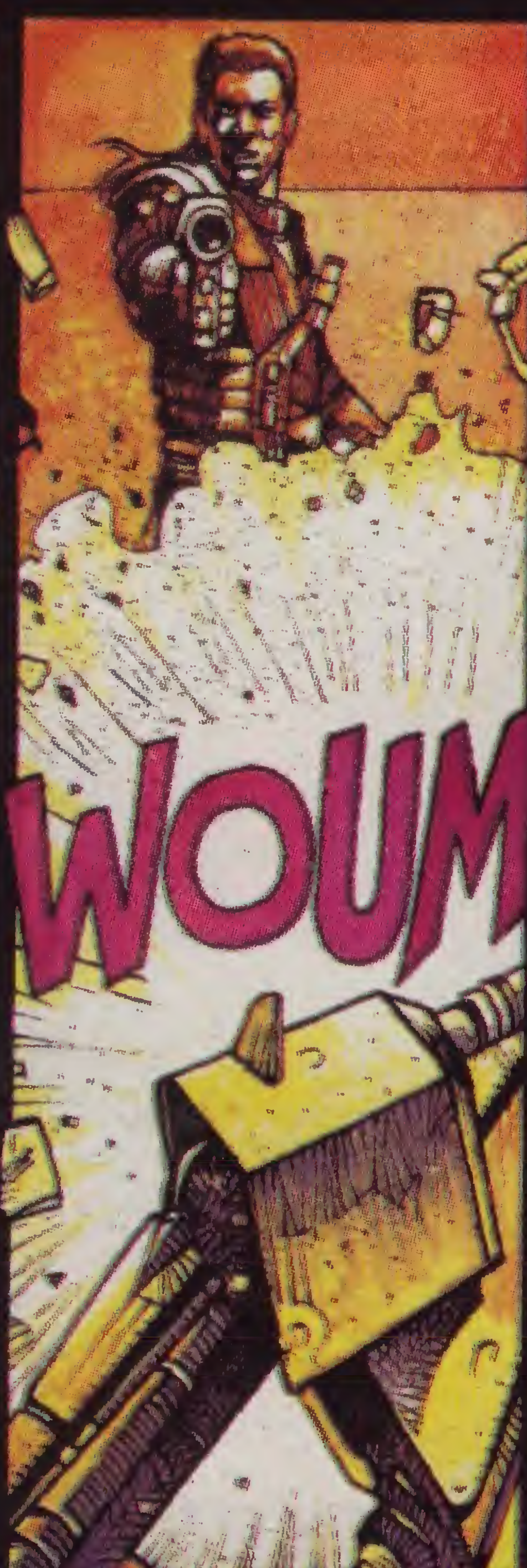
ZNAKOMICIE! OD CZASU
KIEDY ZBUNTOWAŁEŚ SIĘ
PRZECIW SCALLUSOWI
NIE MIAŁEM JUŻ TAK
ZDOLNEGO UCZNIA JAK
TY. W PEWNYM SENSIE
MOGĘ BYĆ Z CIEBIE DUMNY.



NIE MOGĘ,
JEDNAK
OKAZAĆ CI
LITOŚCI!



ZARTUJESZ!



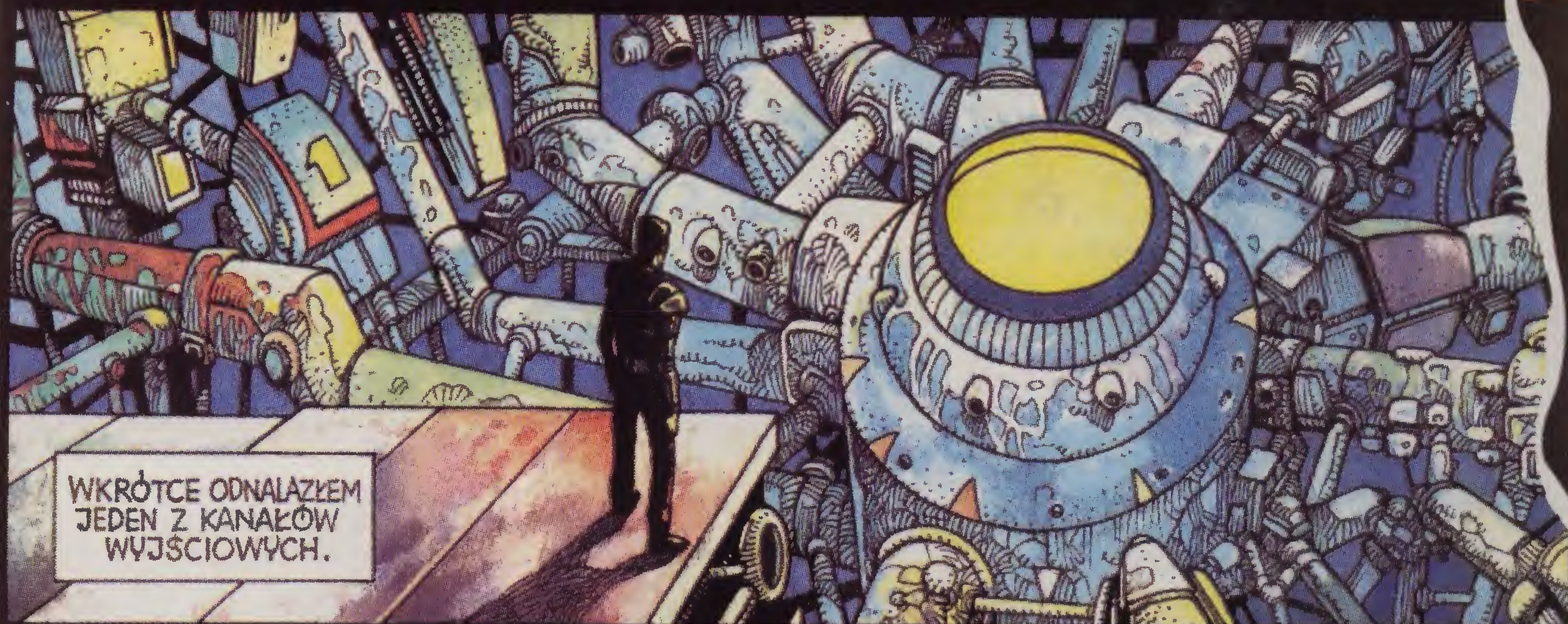
WOUM



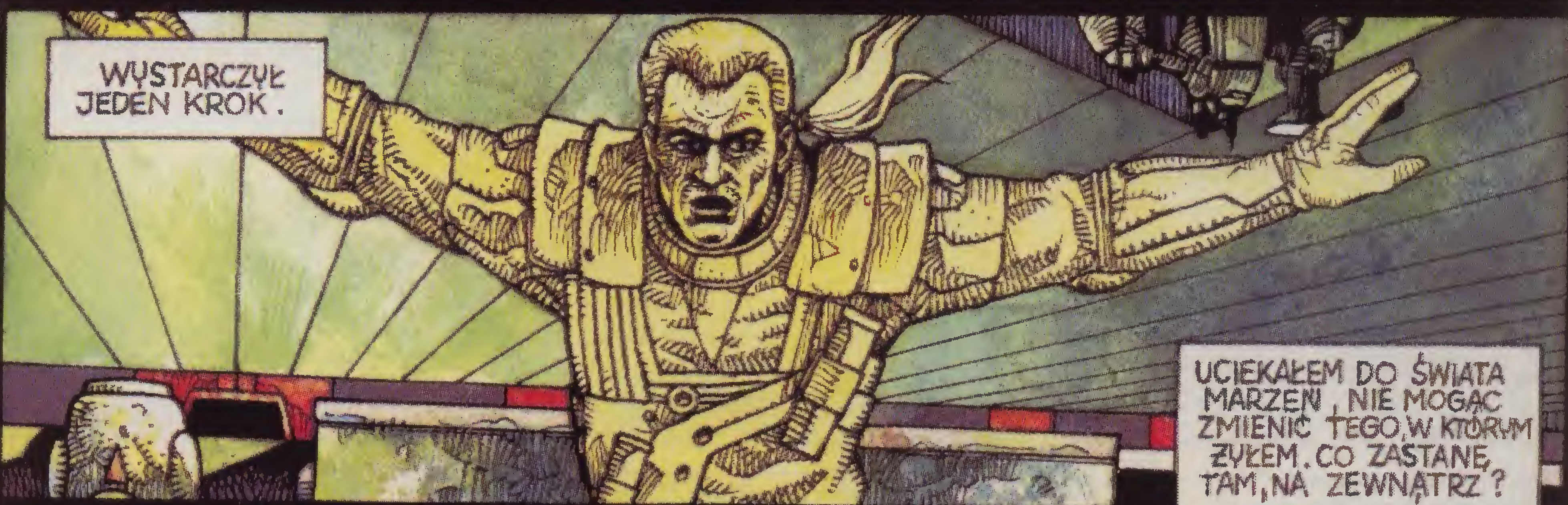
DOKĄD ZMIERZASZ?
ZEWNETRZNY
ŚWIAT TO WYMYŚŁ
SZALENCÓW,
CYBRONIE.



JESTEM WIĘC
JEDNYM
Z NICH.
SPRÓBUJ
MNI
POWSTRZYMAĆ.



WKRÓTCE ODNAŁAZŁEM
JEDEN Z KANAŁÓW
WYJŚCIOWYCH.



WYSTARCZYŁ
JEDEN KROK.

UCIEKAŁEM DO ŚWIATA
MARZENI, NIE MOGĄC
ZMIENIĆ TEGO, W KTÓRYM
ŻYŁEM. CO ZASTANE
TAM, NA ZEWNĄTRZ?



NIE DOPUSZCZAŁEM DO SIEBIE
MYŚLI, ŻE TAMTEN ŚWIAT
MOŻE BYĆ TAKI SAM. PEŁEN
GRUPCÓW I ZBRODNIARZY.
WIERZYŁEM, ŻE JEST TO
MIEJSCE, W KTÓRYM ZNAJDĘ
ODROBINĘ SZCZĘŚCIA!



Cześć!

W tym dziale będzie mowa o wszystkich Waszych kłopotach z grami. Znajdziecie tu coś w rodzaju pierwszej pomocy. Jeśli więc macie jakieś pytania, jeśli utknęliście w martwym punkcie i dalej ani rusz, jeśli coś Wam wychodzi nie tak, jak trzeba - piszcie do mnie na adres redakcji, koniecznie z dopiskiem: **"S.O.S."**.

A oto kilka Waszych problemów.

* * *

W jaki sposób nagrać stan gry we FRONTIERZE?

P. z Kórnika

Sprawa jest prosta, choć faktycznie nie było o tym mowy w opisie (ŚGK 11-12/93). W lewym dolnym rogu, zaraz pod aktualną datą, znajduje się belka z opcjami przyspieszania czasu. Pierwszy znacznik, dwie pionowe równoległe kreski, służy do pauzowania gry. Jaśli jednak klikniesz na nią dwa razy (lub wciśniesz dwa razy klawisz Esc), wówczas pojawi się ekran opcjonalny. Teraz skup się na prawym dolnym rogu. Cztery ikony (7, 8, 9 10) zmieniły się na ikony zapisu. Ładowanie to ikona nr 7, natomiast zapisywanie to ikona nr 8. Kliknij na tę ostatnią ikonę, to jest ikonę nr 8 (lub wciśnij klawisz 8), Teraz na głównym ekranie, gdzie przed chwilą miałeś listę opcji, pojawia się spis miejsc docelowych, np. RAM, DF0, DH1. Jeśli masz dysk twardey, wybierasz DH1 (możesz wcześniej założyć sobie katalog, np. Frontier.save), jeśli nie - DF0 (nie zapomnij zmienić dyskietki na inną, najlepiej czystą). Wystarczy teraz wpisać nazwę, pod jaką konkretny stan ma zostać zapisany, a potem wciśnąć Enter. I gotowe.

* * *

Zawsze najpierw zaopatruję się na giełdzie w gry,

które mam zamiar kupić w oryginale, aby się nie rozczarować i przekonać się, czy dana gra "chodzi" na Amidze 600. Ostatnio wpadła mi w oko gra Gunship 2000, lecz na mojej Amidze nie chce działać. Mam więc do Was pytanie: Czy Gunship 2000 "chodzi" w oryginalnej wersji na Amidze 600?

Bobofrut

Bobofrucie, oryginał Gunshipa "opalaliśmy" praktycznie na każdym rodzaju Amigi i za każdym razem działał. A swoją drogą to, że na Twojej Amidze nie "chodzi" wersja piracka, nie musi oznaczać, iż nie będzie też chodzić w wersji oryginalnej. Piraci często "robią" gry na konkretny rodzaj komputera o konkretnej konfiguracji, np. wersja na Amigę 500 z systemem 1.3 (a ty masz system 2.0) i odpalająca tylko ze stacji DF0. Prawdopodobnie na taką właśnie wersję trafiłeś i stąd całe zamieszanie. I jeszcze jedna sprawa - jeśli zakupisz Gunship 2000 w SKLE-PIE ŚGK, a ten nie będzie u Ciebie "chodził", zawsze możesz otrzymać zwrot pieniędzy po zwrocie gry (oczywiście, gra nie może być zdewastowana, jak się nam to już zdarzyło - pocięte opakowanie).

* * *

Gdy wchodzę do krainy ARAGATH (Ishar - Legend of the Fortress) pojawia się taki napis:

**TEST DE PROTECTION
MANUEL PRENEZ LE
MANUEL DU JEU ET ENTER**

LE MOT 1 DE LA LIGNE 1

ET DE LA PAGE 10 - ...

W wolnym miejscu trzeba coś wpisać, ale nie wiem co. Na wpisanie tego czegoś mam 3 próby, potem gra się blokuje.

Adam z Katowic

To, o czym piszesz, Adamie, to zabezpieczenie gry. Twórcy software'owi używa-

ją różnego rodzaju zabezpieczeń. Opisane przez Ciebie jest chyba najbardziej klasycznym przykładem. W chwili pojawienia się podanego przez Ciebie napisu należy sięgnąć po instrukcję, odszukać w niej słowo według wskazania (numer strony, kolejny wers, dane słowo) i wpisać je w wyznaczone miejsce (zatwierdzasz hasło Enterem). Pirackie kopie mają to do siebie, że wpisuje się cokolwiek, a gra i tak działa - niemniej przypominam, że to już teraz jest karalne (oczywiście, posiadanie pirackiej kopii, a nie wpisywanie dowolnego hasła).

* * *

W jednym z numerów była opisywana gra Black Crypt. Udało mi się ją zdobyć, niestety nie udało uruchomić. Po wgraniu pierwszej dyskietki ukazuje się napis:

GAME SAVE

Niestety, próby z następnymi dyskietkami nic nie dają. Co to może być?

SUM

Podobnie, jak wyżej, jest to rodzaj zabezpieczenia, tyle tylko, że nieco wyższego rzędu. Cała sztuczka polega na tym, że jeszcze przed grą musisz, Sumie, sformatować dyskietkę i nadać jej nazwę GAME SAVE. W momencie, kiedy program o nią poprosi, zastosuj się do jego polecenia i włóż dyskietkę do stacji. Działa?

* * *

Nie mam pojęcia, jak znaleźć wsie przemytników. Dochodzę do momentu, w którym Stilgar uparcie twierdzi, że widział coś ze wsi "rybie usta" w moim ornitopterze (...)

Harah nawet po 40 dniach pobytu w moim towarzystwie nie prosiła mnie o odwiedzenie do swojego siczu.

Adam z Tczewa

Przyznam, że trochę się pogubiłem w zdaniu ze Stil-

garem, ale mniejsza z tym. Twój problem, Adamie, polega na tym, że nie przyrządałeś się uważnie mapce (tej w ornitopterze). Na wschód od Twojego pałacu (na lewo) znajduje się góra (czy może raczej góry) układające się w kształt ogromnej ryby (oczywiście, mam na myśli widok z lotu ptaka). To właśnie w pobliżu jej łba znajdują się wsie przemytników. Kiedy polecisz w tę okolicę z Gurney'em, zauważy on owe wsie - wówczas wyląduj.

Harah Cię nie opuszcza, ponieważ prawdopodobnie nie spotkałeś jeszcze Chani. Dopiero wtedy poprosi Cię ona o odwiedzenie do swojego siczu. Ach, te zazdrośne kobiety...

* * *

Ponoć w Battle Isle można produkować oddziały, jak w History Line 1914-1918. Jak to się robi?

Paweł z Poznania

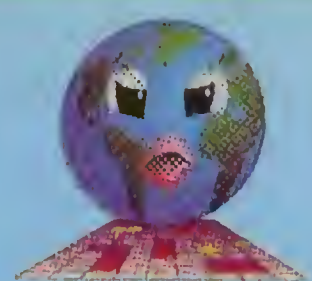
Tak, w opisie (7-8/93) faktycznie brakowało tego szczegółu, a jest on do wykonania. Podczas fazy ataku "wejdź" do fabryki i przyciskając fire, skieruj joystick w lewo. Powinna pojawić się ikonka z młotkiem. Puść fire. Potem wybierz dany oddział i znów skieruj joystick w lewo, przyciskając fire. Kiedy puścisz fire, oddział zostanie wyprodukowany.

Poza tym, zapasy energii mają określony limit, ale możesz je uzupełnić, zbierając w terenie ALDINIUM (na mapie trochę przypomina wygląd krzaki).

* * *

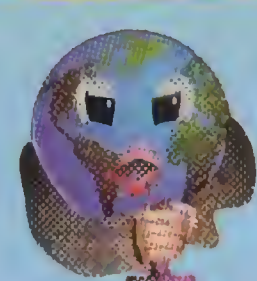
Na koniec jeszcze jedna sprawa. Kochani, jeśli macie jakiś problem, to opiszcie go bardzo, bardzo dokładnie. Tylko w ten sposób będę w stanie zorientować się w sprawie i Wam pomóc.

YA



LOGICZNE

1. ONE STEP BEYOND
2. ARCHON ULTRA
3. PUSH OVER
4. GO
5. SHAGHAI
6. CHESS 2000
7. KIKUGI
8. BOSTON BOMB CLUB
9. LASER CHESS
10. LOGO



ZRĘCZNOŚCIOWE

1. CANNON FODDER
2. SENSIBLE SOCCER
3. MORTAL KOMBAT
4. GOAL!
5. STAR DUST
6. BODY BLOWS II
7. ALIEN BREED II
8. PINBALL DREAMS
9. WALKER
10. DESERT STRIKE

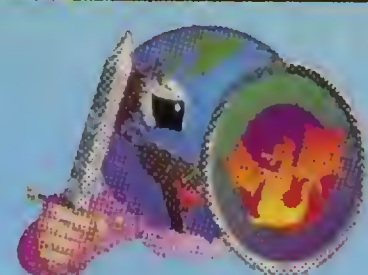


PRZYGODOWE

1. GOBLINS III
2. FLASHBACK
3. WAXWORKS
4. DARK SEED
5. KGB
6. ALONE IN THE DARK
7. ALONE IN THE DARK II
8. DUNE I
9. BURN TIME
10. SABRE TEAM

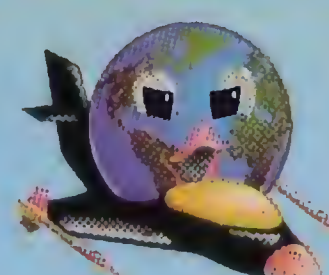
NAJLEPSZE z Najlepszych

Czy odpowiada Ci ta lista?
Jeśli nie, to napisz i podaj swoje trzy
najlepsze gry w każdej kategorii.



ROLE PLAYING

1. ISHAR II
2. EOTB III
3. SHADOWCASTER
4. LORD OF THE RING
5. LANDS OF LORE
6. ISHAR I
7. DARK SUN
8. MIGHT & MAGIC III
9. EOTB II
10. BLACK CRYPT



SYMULACYJNE

1. TFX
2. STRIKE COMMANDER
3. F-15 III
4. PRIVATEER
5. WING COMMANDER II
6. DOGFIGHT
7. RALLY
8. FLIGHT SIMULATOR V
9. X-WING
10. WINGS



STRATEGICZNE

1. THE SETTLERS
2. CIVILIZATION
3. FRONTIER
4. SYNDICATE
5. GENESIA
6. DUNE II
7. HISTORY LINE 1914-18
8. BATTLE ISLE '93
9. CASTLES II
10. MASTER OF ORION



Wyścigi, wyścigi, wyścigi !!!

Do dnia dzisiejszego powstało mnóstwo gier, w których można się wyszaleć samochodem. Są wśród nich lepsze i gorsze, większe i mniejsze, lecz z grubsza rzecz biorąc można wyróżnić dwa rodzaje tych gier. Pierwszy to ten, w którym grający wciela się w postać kierowcy, korzystając z jego oczu (np. *Test Drive*). W drugim całą scenę obserwuje się niejako zza pojazdu, widząc go od tyłu (np. *Lotus*, *Crazy Cars*). Gry te zajmują coraz więcej miejsca na nośnikach - zwłaszcza gry z pierwszej grupy. Nie chcę jednak pisać o komforcie posiadania twardego dysku, ale o grach, które zajmują średnio jedną dyskietkę (gęstą oczywiście), a przy tym reprezentują całkiem niezły poziom. Te gry to *Stunts*, *Toyota Celica* i *Grand Prix Unlimited*.

1.

Zacznę może od *Toyota Celica*. Gra zajmuje niecałe 700 kB. Mijane elementy przyrody martwej, jak i żywej cieszą oczy. Jeżeli jednak weźmie się pod uwagę mknący za szybami krajobraz, to można dojść do wniosku, że jest on co najmniej monotony. Monotonność ta doprowadzona jest nieo-

mal do perfekcji, ponieważ czasami wyda Ci się, że byłeś już w niektórych miejscach kilkakrotnie. Daje to wrażenie zagubienia się na trasie.

W grze tej możesz sobie popraczkować, zaliczając od razu wszystkie rodzaje krajobrazów dostępne w tym programie (jest ich aż trzy). Jest też niezbędna wręcz opcja o intrygującej nazwie "Reverse steering". Daje ona możliwość jazdy z dodatkowymi atrakcjami, tzn. gdy Ty skręcasz w lewo, to samochód jedzie w prawo i na odwrót.

Sam rajd nie różni się niczym właściwie od praktyki. No, może poza tym, że w rajdzie dochodzi jeszcze odliczanie czasu i kara za złą jazdę. Z tą karą to nie żart, ponieważ za każdą stłuczkę bądź wyjechanie za strefę drogi, sędziowie doliczają Ci dodatkowe 20 sekund do czasu przejechania etapu.

Wspomniałem coś o etapie i czasie jego przejechania - już wyjaśniam, o co mi chodzi. Rajd podzielony jest na etapy, które przejeżdżasz z określonym czasem. Czas ten porównywany jest z czasem reszty wyimaginowanych współzawodników i w ten sposób otrzymujesz konkretne miejsce na koń-

cu każdego etapu. Podczas jazdy nie ma "żywej" rywalizacji (chodzi o to, że nie widzisz konkurentów).

Technika jazdy w tej grze jest trochę trudna. Na pierwszych etapach jeszcze jakoś można sobie poradzić, ale już później, wpadając dosłownie z zakrętu w zakręt, rozbijasz się na co piątym drzewie (a jest to gęsty las). Ale przecież trening czyni mistrza, a więc nosisy w górę.

2.

Czy nie miałeś nigdy ochoty zamienić się miejscami z kaskaderem lecącym swoim wozem nad szeregiem ustawionych na ziemi wraków, bądź rozpędzonym porsche sąsiada wjechać na kilkumetrowej wysokości wyskocznię. Dla mnie takie szaleństwa pozostawały tylko w sferze marzeń, dopóki nie dostałem w swoje ręce gierki o wszystko mówiącej nazwie *Stunts*. Pierwowzorem dla *Stuntsa* był zapewne *Crash Course*, który ustępuje swojemu następcy pod wieloma względami. Nasz kaskaderski symulator oferuje jazdę jednym z jedenastu samochodów. Wybór obejmuje takie maszyny, jak: terenowy Lamborghini LM-002, Audi Quattro, Ferrari GTO,

Porsche March Indy wzięty prosto z toru Formuły I.

Co robi taki samochód na kaskaderskim torze, tego nie wiem - może to jakaś wzmocniona wersja - ale jeździć nim, to po prostu czysta poezja. Pomijając już fakt, że możesz pojeździć sobie samochodem swoich marzeń, a jest w czym wybierać, trzeba zauważyć, że na torze spotkasz nie mniejsze niespodzianki. Chodzi mi oczywiście o przeszkody, chociaż trudno nazwać przeszkodą rzecz, która przynosi Ci tylko uciechę. Na Twojej drodze stają kilkumetrowe wyskocznice, wiszące mosty, tunele w których można jeździć nawet po suficie, zakręcane w pętlę drogi do robienia beczek, asfaltowe fale, wiatraki oraz spiralne zjazdy i podjazdy.

Zetrzyj teraz ślinę z ust i czytaj dalej. Jeśli tego Ci jeszcze za mało, to dostajesz do ręki opcję samodzielnego budowania tras. Tak, to prawda! Możesz zbudować sobie najbardziej sadystyczne tory, bądź takie, w których więcej czasu spędzisz na locie, niż na jeździe po podłożu. Granice możliwości wyznacza tylko zbyt mały czasami teren do budowy, ograniczona ilość dostępnych elementów oraz ludzka fantazja.





To jeszcze nie koniec możliwości tego szalonego symulatora. Zapisuje on każdą Twoją jazdę i po przejechaniu trasy, bądź rozbiciu się gdzieś po drodze możesz to sobie jeszcze raz obejrzeć, tylko np. z lotu ptaka. Dzięki temu dostajesz szansę skorygowania na przyszłość swoich błędów i pokonywania trasy w coraz to krótszym czasie. Pewnie zapytasz, po co szybciej pokonywać tory. Odpowiedź jest prosta, ponieważ Stunts daje Ci również możliwość ścigania się z komputerowymi kierowcami. Reprezentują oni zróżnicowany poziom, lecz taktykę mają wspólną - spokój. Program ten nie jest oczywiście doskonały, gdyż jak na dzisiejsze czasy jego grafika nie jest już oszałamiająca (gra wszak nie jest już taka młoda).

Aby dobrze się zabawić trzeba trochę poćwiczyć, ponieważ na początku bardzo łatwo wypada się z zakrętów. Ogólnie rzecz biorąc, gra jest bardzo ciekawa i dostarcza немало wrażeń.

3.

Czy masz dość tych zółwio poruszających się samochodów naszych dróg, których kierowcy rzadko przekraczają zawrotną wręcz prędkość 180 km/h, modląc się przy tym, aby nie zgubić silników? Czy marzysz może o samochodzie z takim przyspieszeniem, że przy ruszaniu czujesz ozebrowanie fotela na plecach, a gałki oczne zapadają Ci się w głąb czaszki? Jeśli tak, to musisz koniecznie zagrać w **Grand Prix Unlimited**.

W grze tej dosiadasz rasowe maszyny o wysokoprężnych silnikach, które pochodzą z takich stajni, jak: Ferrari, Williams-Renault, Benetton-Ford, Tyrrel i McLaren-Honda. Natomiast ścigać możesz się po dwudziestu torach świata.

Jak to zwykle bywa w grach tego typu, dostępna jest opcja jazdy treningowej. Wyścig właściwy poprzedzony jest jazdą wstępną, a od czasu, w jakim ją ukończysz zależy Twoja pozycja na starcie. W opcji

treningowej pogodę możesz sobie wybrać, lecz podczas wyścigu wszystko jest zależne od matki natury. Jeżeli trafisz na słoneczną pogodę, a wyścig będzie trwał więcej, niż jedno okrążenie, to masz wielką szansę na zdublowanie samego Senny. Jeżeli natomiast będzie padał rześisty deszcz, to trzeci bieg będzie tylko marzeniem, a rachunek za naprawę osiągnie zawrotną wysokość. W sumie jednak sama jazda nie jest trudna, gdyż komputer pomaga Ci trochę w prowadzeniu pojazdu, tzn. sam pokonuje małe zakręty, pomaga zaplanować nad poślizgiem.

Jeśli masz w miarę szybki komputer, spokojnie możesz włączyć maksymalną ilość szczegółów, a grafika Cię nie zawiedzie. Twórcy tej gry postarali się, aby mijające Cię budynki i inne elementy stadionowego wystroju przyciągały wzrok.

Przyszedł czas na porównanie tych trzech gier, a nie jest to łatwe zadanie, ponieważ gry te należą do różnych

typów. Toyota Celica jest programem dającym Ci możliwość wzięcia udziału w prawdziwym rajdzie, **Grand Prix Unlimited** to symulacja jazdy Formułą I, zaś **Stunts** jest wariacką jazdą po torze kaskaderskim, więc już z założenia gry te powinny być inne. Jedyne rozwiązaniem jest ocena pod względem przyjemności, jaką dają one graczom (a przynajmniej, jaką mi dały).

Toyota Celica, moim zdaniem, w tej grupie zostaje w tyle. Myślę, że w głównej mierze winna jest monotoność jazdy. Poza tym nikt nie lubi rozbijać swój wóz co kilka sekund. Co do dwóch pozostałych gier, to proponowałbym polubić je jednakowo, ponieważ w **Grand Prix Unlimited** grafika jak i sama jazda jest świetna, ale za to **Stunts** zaskakuje swoją grywalnością i atrakcyjnym pomysłem.

Bishop & CO





Przebijamy SMUSIEM

Rozmowa z Mirosławem Liminowiczem, współwłaścicielem firmy LK AVALON.

(B) - Kiedy i jak powstał AVALON? I dlaczego pod taką właśnie nazwą? Czyżby firma posiadała celtycki rodowód?

- AVALON powstał w zamierzchłych, komunistycznych czasach inflacji i braków. Początkowo, mniej więcej od 1985 roku, spotykaliśmy się jako nieformalna grupa programistów. Potem, po maturach, dwóch kolegów postanowiło połączyć przyjemne z pożytecznym, a więc poużerać się z raczkującym rynkiem programów komputerowych.

Początki były straszne. Nagrywaliśmy pierwszą grę - RO-BBO - na ręcznie przewijanych, moczonych, suszonych, skracanych i oklejanych kasetach z przypadkowymi programami ze SPECTRUM, czy lekcjami języka polskiego. A potem przekonywaliśmy "poważnych" właścicieli "studiów komputerowych", by spróbowali zająć się prawdziwym handlem, a nie złodziejstwem. Tak to się toczyło. Było biuro w prywatnym mieszkaniu, wieczorne eskapady na pocztę i wielogodzinne wydzwanianie do potencjalnych klientów. A także kpiny znajomych i ciągły brak pieniędzy na zakup kolejnych kaset, chleba i pepsi. Jakoś jednak udało się przetrwać. A co do nazwy firmy... Nie chcieliśmy nazwać się KOMPUPOL, czy Studio Komputerowe. Przypominało to trochę szukanie imienia dla ulubionego psa. Nie miał to być Misiu, czy Dino. Wreszcie ktoś rzucił AVALON! I tak zostało. Choć czasem miewamy kłopoty związane właśnie z nazwą firmy. Kiedyś niemal umarłem ze śmiechu, gdy (całkiem ładna) pani, wypisując rachunek, rozkodowała LK AVALON jako "Elka Awalon".

(B) - AVALON opracował i wyprodukował tak zróżnicowane gry, jak "Global War", czy "The Last Guardian". Do

tego programu edukacyjne, choćby "Geometria - podstawowe konstrukcje". Trudno więc zarzucić Pana firmie monotematyczność ofert. Czy jest to działanie planowe, czy też dzieje się tak niejako z marszu?

- Chcemy zadowolić jak najwięcej miłośników komputerów. Poza tym, zdarza się często, że nowe tytuły pojawiają się zupełnie przypadkowo. Po prostu, w LK AVALON pojawia się jakiś człowiek i przedstawia nam swoje dzieło. Dlaczego więc mielibyśmy odrzucać ofertę młodego, obiecującego programisty, jeżeli jego dzieło uznaliśmy za warte rozpowszechnienia? W imię "profilu"? I tak, z czasem dorbiliśmy się grona ludzi "zdolnych do wszystkiego", współpracujących z nami na stałe. A co do przyszłości AVALONU, to mogę powiedzieć tylko to, że nasze gry będą coraz lepsze.

(B) - Dotychczas gry AVALONU przeznaczone były dla komputerów ATARI. Obecnie wprowadzacie na rynek wersje dla AMIGI i IBM. Czym jest podyktowana ta decyzja?

- Niestety, tak wspaniale dopracowany komputer, jak ATARI powoli kończy swój żywot. Dni pocziwego C-64 też są policzone. Wprawdzie "ulubione" ośmiobitowce nie znikną nagle z rynku w ciągu najbliższych lat, jednak coraz większy udział AMIGI, czy PC na rynku, zmusza nas do ziany "pociągu". By AVALON nie został na "bocznicy". Poza tym jesteśmy zwolennikami oprogramowywania pomysłów, a nie komputera. Już dziś dysponujemy zespołem programistów pracujących jednocześnie nad dwiema wersjami każdej z gier - na PC, jak i na AMIGĘ. Dzięki temu znaczna część naszych nowych gier będzie wchodziła na rynek w wersjach przeznaczonych na kilka komputerów.

(B) - Czy nowe brzmienie ustawy dotyczącej praw autorskich rzeczywiście zmienia sytu-

ację producentów, handlowców i użytkowników gier komputerowych? W jakiej mierze to nowum wpłynie na działalność AVALONU?

- Pierwsze wrażenia po wejściu w życie Ustawy są pozytywne. Jeszcze za wcześnie na wyciąganie daleko idących wniosków, ale na własnym - rzeczowym - podwórku zauważyliśmy "zniknięcie" ze sklepów stoisk z tysiącami dyskietek do AMIGI, czy PC. To cieszy. Jednak jak na to zareagują klienci, dowiemy się dopiero za kilka miesięcy. Mam nadzieję, że AVALONOWI wzrosną obroty, co spowoduje zmniejszenie kosztów podstawowych wyprodukowania jednej kopii. A wówczas będziemy mogli obniżyć ceny gier.

(B) - Czy gry, będące dziełami polskich programistów i producentów, stanowią dziś konkurencję dla bogatych w swej różnorodności ofert zachodnich firm?

- Nie mam co do tego najmniejszych wątpliwości. Daleko nam wprawdzie do możliwości firm zachodnich. Nie stać nas, niestety, by wydać kilkaset tysięcy dolarów na samo opracowanie graficzne czy muzyczne gry, ale owoce naszej pracy stają się coraz bardziej profesjonalne. Dużo pracujemy, bo nie myślimy tak, jak niektórzy - ci, co sądzą, że urodzili się już profesjonalistami. Niestety, jak dotąd żadnej polskiej firmie nie udało się wyprodukować gry mogącej konkurować profesjonalizmem wykonania z najlepszą produkcją zachodnią. Na razie sukcesy wszystkich polskich gier, moim zdaniem, opierają się głównie na tym, że są to "pierwsze polskie" i relatywnie tańsze od produkcji zachodniej gry. Tak więc na rynku krajowym możemy już konkurować z firmami zachodnimi. I ostatnie słowo będzie należeć do nas. Ostatnie wyniki prac, prowadzonych zarówno przez nas, jak i przez inne polskie fir-

my software'owe, napawają mnie optymizmem.

(B) - Co więc AVALON ukrywa w zanadrzu? Czy mamy spodziewać się na rynku nowej "bomby", super-hitu?

- AVALON, jak zwykle, ma w rękawie asa. W momencie ukazania się tego wywiadu na pewno na rynku będzie już "SMUŚ" - na PC i być może na AMIGĘ. Wszystkie znaki na niebie i ziemi wskazują, że po SMUSIU wypuścimy co najmniej dwie "bomby". Mogę je chyba już zapowiedzieć: **SPY MASTERA** - grę platformową, oraz zapowiadającą się rewelacyjnie przygodówkę - na razie nie posiadającą tytułu. A biorąc pod uwagę doświadczenia w sprzedaży gier "przygodowych z tekstem" na "małe atari", spodziewamy się i na PC dużego sukcesu. 256 kolorów w rozdzielczości 320*400 (to nie błąd, tyle tego w przygodówce!), poza tym pełna efektów stereofoniczna ścieżka dźwiękowa i doskonała fabuła - to na pewno nie będzie przeszkadzało w sprzedaży tych nowych gier.

(B) - A jaką grę, niekoniecznie swojej produkcji, najbardziej lubią lub cenią "ludzie AVALONU"?

- Każdy z nas ma jakieś swoje preferencje dotyczące gier. Jednak ostatnio zachwycił nas wszystkich **DOOM**. To doskonała realizacja, prawie "virtual reality".

(B) - Co AVALON zamierza w "ostatnim zdaniu" przekazać Naszym Czytelnikom?

- Pozdrawiamy serdecznie wszystkich Czytelników "Świata Gier Komputerowych"! Życzymy Wam (i sobie) coraz lepszych gier, coraz więcej czasu na ich "przechodzenie" i coraz więcej pieniędzy na nowe zakupy.

Rozmowę przeprowadził:
Tadeusz Oszubski



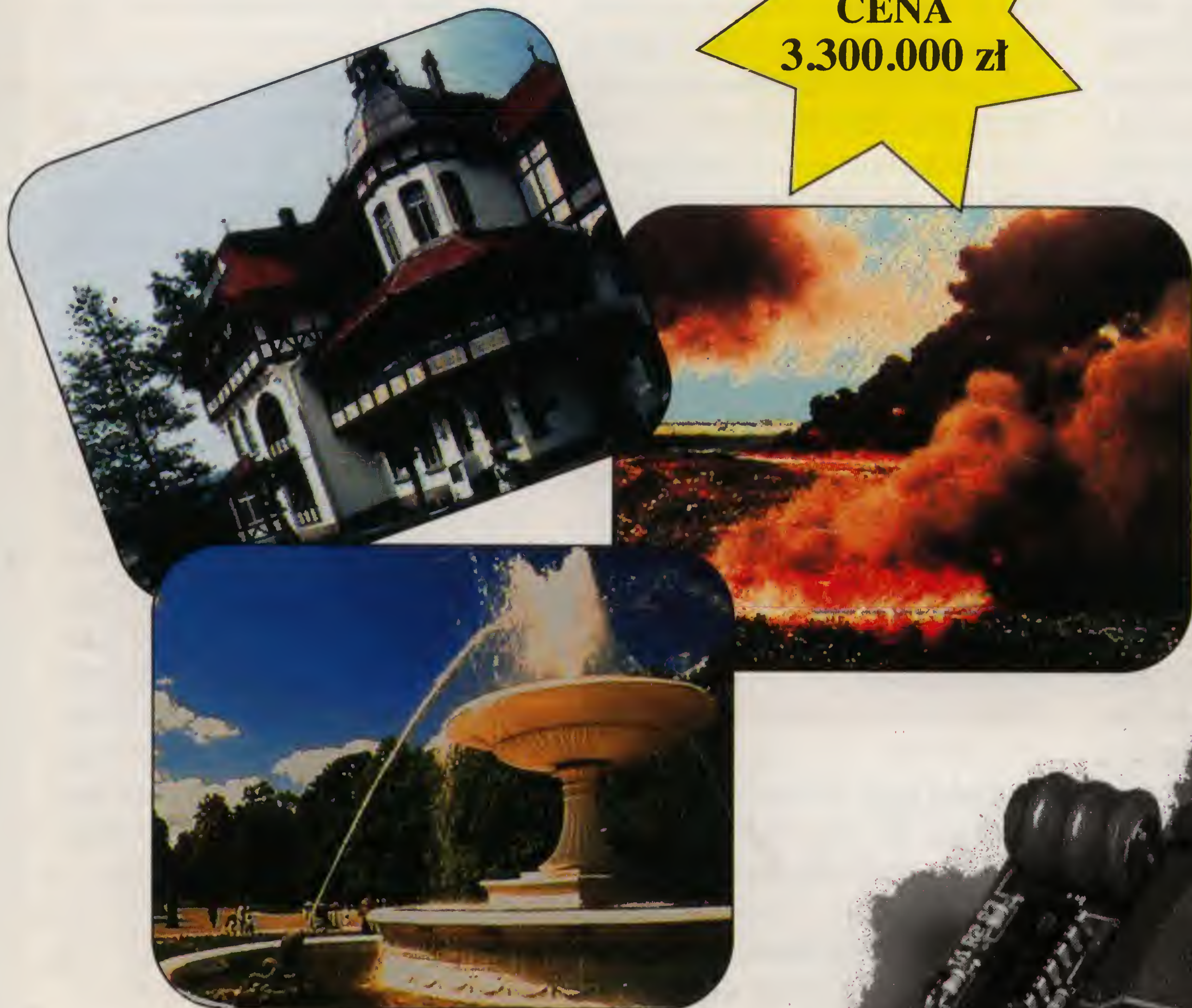
FG 24

Nowość!!!

FG 24 - umożliwia wczytywanie w czasie rzeczywistym kolorowego obrazu telewizyjnego (system PAL) z magnetowidu, kamery lub tunera TV-SAT w trybie 24 bitowym

FG 24 - współpracuje poprzez złącze CENTRONICS z każdym typem AMIGI (KICKSTART 2.0 lub nowszy, 1,5 MB pamięci - wkrótce wersja dla systemu 1,3)

CENA
3.300.000 zł



Zdjęcia wczytane przy pomocy FG 24

Akcesoria do komputerów AMIGA

Amiga 500/500+

Mega RAM 2 MB pamięci	4.180.000.-
Mega RAM 0 MB pamięci	3.600.000.-
Mega RAM HD 2 MB pamięci	5.280.000.-
Mega RAM HD 0 MB pamięci	2.790.000.-
AT-BUS HD - kontroler dysku twardego	1.650.000.-

Amiga 500 / 600 / 1200 / 2000

Sampler Mono (40 kHz)	350.000.-
Sampler Stereo (30 kHz)	475.000.-
Midi interface (1 IN, 1 OUT, 1 THRU)	350.000.-

Amiga CDTV

Interface do dwóch zwykłych joysticków i myszki	350.000.-
---	-----------

Amiga 1200

2,5" lub 3,5" Hard Disk Kit - twardy dysk w środku komputera za niższą cenę (kable łączące, instrukcja i oprogramowanie w języku polskim)	390.000.-
E1204 0 MB RAM, bez koprocatora	2.990.000.-

podane ceny zawierają 22% VAT

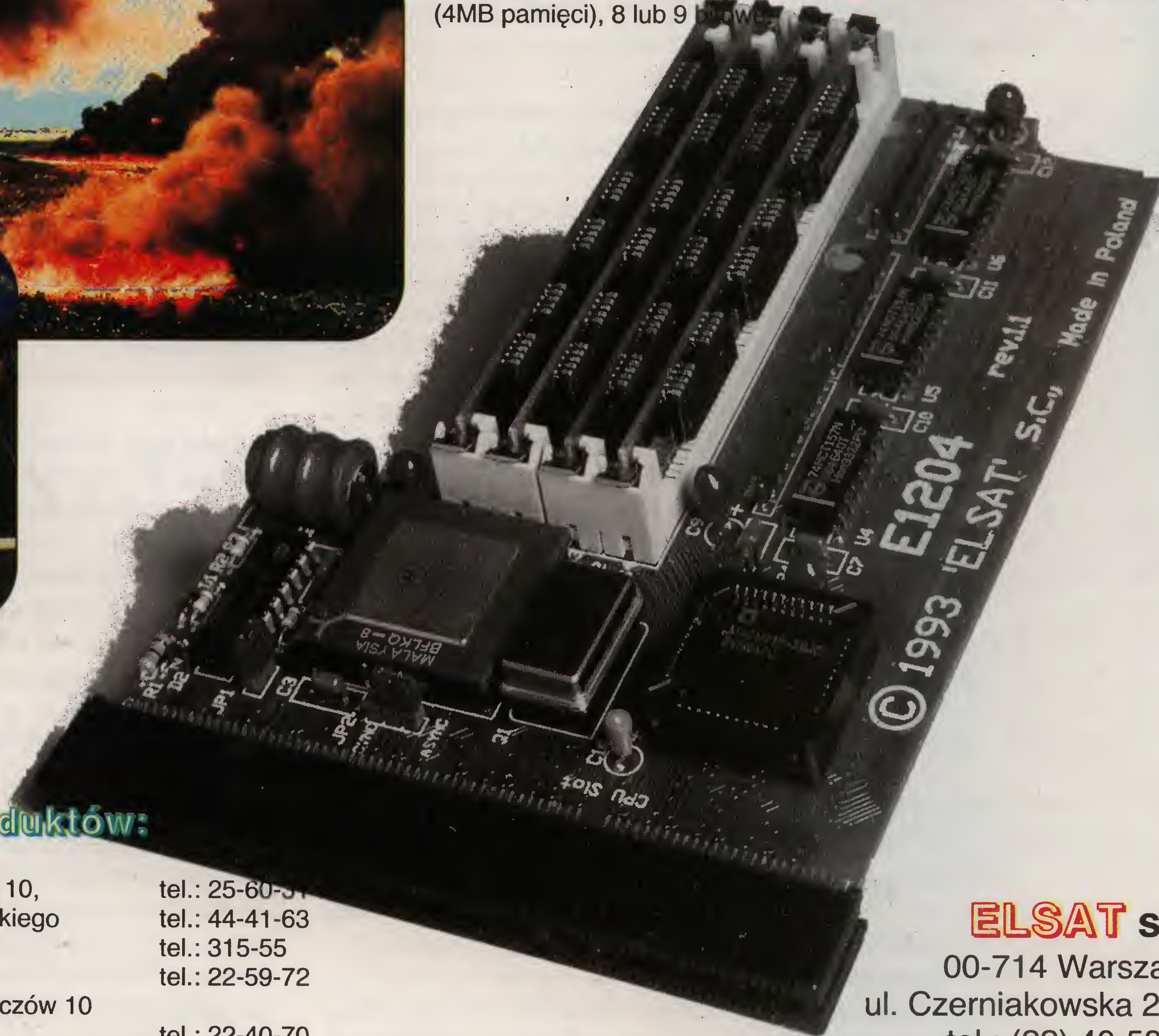
Sprzedaż za zaliczeniem pocztowym po doliczeniu kosztów przesyłki.
Dla odbiorców hurtowych rabat do 40%.

Możliwość zakupu na raty!

E1204

Rozszerzenie to przeznaczone jest dla komputera **AMIGA 1200**. Powiększa pamięć komputera o **4MB** prawdziwego 32 bitowego **FAST RAM - u**.

- * szybkość działania komputera **2.19** raza większa
- * zegar czasu rzeczywistego pozwala na oznaczanie zbiorów właściwą datą i czasem.
- * nie blokuje współpracy z kartami **PCMCIA**.
- * typowe moduły pamięci **SIMM 256 kB** (1MB pamięci) lub **1 MB** (4MB pamięci), 8 lub 9 bitów



Dystrybutorzy naszych produktów:

AMIGA s.c.
AMIGO
AMI-GO!
bajPCtek

Warszawa ul. Batorego 10,
Wrocław ul. Leszczyńskiego
Opole ul. Kośnego 43
Kraków ul. Wiślna 8
Nowy Sącz ul. Wąsowiczów 10

tel.: 25-60-51
tel.: 44-41-63
tel.: 315-55
tel.: 22-59-72

ALL IN ONE
CONTRA D.H. BIM
INFO
JTT Computer BH
MICROMAN s.c.

Tarnów ul. Wałowa 2
Łódź ul. Piotrkowska 111
Olsztyn, ul. Piłsudskiego 46
Legnica ul. Złotoryjska
Wrocław, ul. Świdnicka 19

tel.: 22-40-70
tel.: 327-324
tel.: 26-72-13
tel.: 56-06-55
tel.: 44-12-33
tel.: 515-132
tel.: 233-56
tel.: 229-70
tel.: 56-08-91
tel.: 656-72
tel.: 21-394

PROABIT
VADIM

XYZ - Mikrokomputery s.c. Lublin ul. Okopowa 6

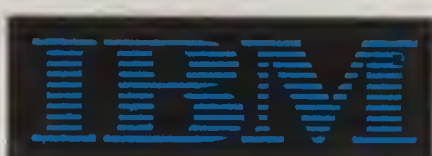
ELSAT s.c.

00-714 Warszawa
ul. Czerniakowska 28 B
tel.: (22) 40-58-76
(2) 642-96-05
fax: (22) 41-52-80





TRIKI



BATTLE ISLE Blue Byte

Jest to jedna z lepszych gier strategicznych, jakie powstały w ogóle. Atakujesz tereny wroga masą sił powietrzno-lądowych i masz dosyć, gdy okazuje się, że wróg jest jednak od Ciebie lepszy. Rozwiązania taktyczno-strategiczne wymagają intensywnego ćwiczenia rozumu w ogniu dział i laserów przy stopniu zabunkrowania 6. Jeżeli znudził Ci się pierwszy etap, możesz skorzystać z następujących kodów:

1 gracz:	2 graczy:
1. CONRA	1. FIRST
2. PHASE	2. GAMMA
3. EXOTY	3. MARSS
4. MOUNT	4. EAGLE
5. FIGHT	5. METAN
6. RUSTY	6. FOTON
7. FIFTH	7. POLAR
8. VESUV	8. TIGER
9. MAGIC	9. SNAKE
10. SPACE	10. ZENIT
11. VALEY	11. DONNN
12. TESTY	12. VESTA
13. TERRA	13. OXXID
14. SLAVE	14. DEMON
15. NEVER	15. GIANT
16. RIVER	Extra levels:
17. DELTA	16. STORM
18. ERAKH	17. EUROP

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE US Gold

Oj, biedny Indy. Nie dość, że sam tłucze, to jeszcze jego tłuką. Trudności w grze mają wszyscy, którzy nie myślą o tym, żeby przeżyć i przy okazji jeszcze coś podłapać. A trzeba myśleć, bo myślenie ma przyszłość. Jak się wpakowałeś na wyprawę krzyżową, to się nie dziw, że po nocach spędzonych z tą grą wyglądasz jak z krzyża zdjęty. Jeśli się pogubiłeś, znajdziesz tu odrobinę wytchnienia i pomocy. Pozwoliłem sobie odpowiedzieć

na kilka pytań spędzających Ci sen z powiek:

W jaki sposób można otworzyć skrzynię w domu Henry'ego?

Powinieneś pchnąć lub pociągnąć skrzynię z książkami na tylnej ścianie. Z tyłu znajduje się kawałeczek Sellotape wielkości niecałej pixeli. Weź go i udaj się do swojego biura. W biurze poszukaj słoika (znajduje się na tylnej półce). Teraz zastosuj Sellotape i powinien pojawić się klucz. Wystarczy znowu udać się do domku Henry'ego, zdjęć wszystko ze stołu i można otworzyć skrzynię.

Jak chwycić pochodnię pod ziemią w Wenecji?

Wejść do kawiarni przez niszę i poszukaj dwóch kochanków. Przekonaj ich, że wino, które piją, jest przeładowane paskudztwem. Teraz możesz spokojnie wziąć butelkę i napełnić ją w fontannie. Udać się tam, gdzie jest pochodnia i weź ją przy pomocy butelki.

Jak można przedostać się przez kraty w pobliżu wjazdu skrywanego wejście do podziemi?

Oczywiście, nie ma takiej możliwości. Trzeba przejść całe podziemia i tylko w ten sposób można się dostać do pomieszczenia znajdującego się po tamtej stronie.

Jak wydobyć korek z wody, żeby się nie zmoczył?

Zanim dojdiesz do tego miejsca, powinieneś skonfiskować hak ze szkieletu w podziemiach. Jeśli go masz i zdobyłeś też pochodnię, to teraz powinieneś wpaść przez specjalne drzwi zapadkowe dalej. Poszukaj korka z drugiej strony i potraktuj go hakiem. Po sprawdzeniu wszystkich napisów na końcu tunelu. Teraz przy pomocy bicia wyciągnij korek. Wyleci cała woda,

a Ty suchą stopą będziesz mógł przejść przez jaskinię, gdzie była woda i w ten sposób zwiedzić resztę podziemi.

ULTIMA - UNDERWORLD 1 Mindscape

Gra dobra dla wszystkich, którzy lubią miejsca dziwne. Chodzenie w korytarzach ciemności i szukanie nie wiadomo czego często kończy się tragicznie. A to wpadnie się do wody, a to spadnie na łeb coś ciężkiego. Nigdy nie wiadomo, kiedy skończą się buteleczki z płynem wytrzeźwiającym, a następny barek wcale nie musi być za rogiem. Jest w grze moment, gdy po uratowaniu księżniczki i znalezieniu kości brata Tyballa (Garamona) zużyłeś klucz nieskończoności. I właściwie nie wiadomo, co dalej robić? Jeśli utknąłeś w tym miejscu, to czyń, co następuje: Złóż kości w pustym grobie, który znajduje się w krypcie. Możesz do niej dotrzeć z poziomu piątego. W tym momencie pojawi się duch Garamona i zada Ci dwa pytania. Na pierwsze odpowiedz "Talismans", na drugie zaś - "Lave". Teraz duszek powie Ci, co właściwie robisz. Skąd przybywasz i dokąd zmierzasz...

ULTIMA VII Mindscape

Kolejna gra, gdzie niezła grafika poprzedza kluczenie w ciemnościach i na jawie. Magia tryska ze źródeł, a zaklęcia wychodzą z ust Twoich. Wszyscy, którzy mają trudności z rzucaniem zaklęć, powinni zastosować się do kilku szczegółów. Najważniejszym jest oczywiście posiadanie książki zaklęć tajemnych. Można ją znaleźć w pomieszczeniu na murach obronnych zamku lorda Britisha. Niezbędne są również tajemne substancje, które możesz nabyć od maga. Aby przewracać kolejne kartki książki, musisz kliknąć na

górny róg strony, na której się aktualnie znajdujesz. Gdy dotrzesz do odpowiedniej strony, kliknij na zaklęcie, które chcesz wygłosić. Oczywiście, zadziała ono tylko wtedy, gdy masz przy sobie odpowiednie substancje i gdy jesteś na tyle zaawansowany, że przysługuje Ci akurat to zaklęcie. W innym przypadku może pójść nie tak...

LEGEND OF KYRLANDIA Virgin

Legenda jak legenda. Chodzisz, tłuczysz po mordzie, a magia wycziera ze wszystkich stron. Często też trzeba coś znaleźć, a jakoś trudno, bo głowa nie ta. Jeśli masz problem ze znalezieniem brakującej części zbiornika, to podpowiem, że znajduje się ona w płonących zaroślach. Aby ugasić zarośla, powinieneś być w posiadaniu pergaminu Darnsa. Wystarczy go użyć w kierunku zarośli, a cały ogień wygaśnie. Masz teraz bezproblemowy dostęp do poszukiwanej części. Dzięki niej możesz naprawić zbiornik i napełnić butelkę wodą. Wodą, powiedziałem...



3D POOL Kixx

Bila bilę pogania, a i tak nikt nie jest w stanie stwierdzić, gdzie uderzy jedna kulka, co by do dziurki wpadła druga. Te wszystkie komputerowe bilardy to pic na wodę i fotomontaż. No ale grać trzeba, bo czas nagli i kre-da wysycha. W komputerze można sobie trochę ułatwić życie i wprowadzić następujące ustalenia:

- 10 - 0948 091 63 20
- 11 - 0751 100 16 20
- 12 - 0916 025 55 10
- 13 - 0006 043 39 10
- 14 - 0864 100 63 10
- 15 - 0084 076 12 60
- 16 - 0880 048 39 20
- 17 - 0372 100 63 06

TRIKI



18 - 0512 100 63 10
19 - 0617 100 57 06

Kto wygrał? Komputer, czy palce wpisujące trik?

LEANDER *Psygnosis*

Świetna platformówka. Szczególnie dla tych, którzy stracili rachubę w godzinach spędzonych na monitorowaniu jej bohatera. Rycerz to ci mężny, dzielny i niezależny, któren wszystkie przeszkody pokonać jest w stanie. A jak nie wyda, to ciach go trikiem. Wpisz:

Świat 3 - ZXSP
Świat 4 - LVFT

No i do roboty, panowie, do roboty.

LEONARDO *Starbyte*

Leonardo nie może wyjść z więzienia. Kto mu w tym pomoże? Gra stara, ale jara, jak mawiał jeden dziadek kolegi ze strony wujka. Oto kody do etapów:

10 - EMMENTALER
20 - ALPHORN
30 - MATTERHORN

A jeśli komuś śni się po nocach niewyłańczone życie, to niech wpisze:

FREIBIERC

LINE OF FIRE *US Gold*

Gra z gatunku wcale nie najlepszych. Ale za to jakich masakr można się dopuszczać! Zwłaszcza kiedy helikopter ładnie katusi ogniem ciągłym i przerywanym! Tylko latać i się dziwić. Dla poprawienia stanu przeżycia, wpisz na ekranie wyboru joysticka:

OPERATION FERRET
(łącznie ze spacją)

MANIC MINER *Software Projects*

No, nie mów, że nie znasz tego szalonego minera, tfu... górnika. Chodzi sobie ten gościu od lat po różnych komputerach - od starego, dobrego spektrum poczynając. W grze znajdzie się mała niespodzianka - w wersji na Amigę dołączono też starą wersję spektrumową. Przyjemnej zabawy! Acha, przydałby się trik. Wciśnijcie * dla zdobycia 9 dodatkowych żyć. Życie nie umierać...

MICKY MOUSE *Gremlin*

Gra z myszką, o myszce i dla wszystkich myszek przed monitorami. A kto goni i nie złapie, tego bęc. Jeśli ktoś Cię ciągle bęc, a Ty chętnie byś sobie pograł, tylko że woda Ci uszła z pistoletu, wtedy w czasie gry możesz wpisać: 61315688. A teraz:

F2 - otwiera drzwi do następnego podetapu;
F3 - rozpoczyna walkę z czarownicą;
F4 - napełnia pistolet wodą.

NEBULUS *Newson*

Skoczna gra w zielone. Rozbijasz, lecisz i strzelasz do wszystkiego, co wychyla się zza krzaków zielonego kosmosu. Oczywiście w miarę wysiłków lecisz dalej, a Ci, którzy nie mogą dolecieć, mają szansę skorzystać z tej podpowiedzi - należy wpisać hasła:

BLUEHOUSE - dla dolnych wież;
HOUSEBLUES - dla wież górnych.

I kody do poszczególnych etapów:

5 The Fun - ICEHOUSE
9 The Alien - LANDLANDLOVE

13 The Winter - GREENTREES

Mam nadzieję, że z resztą sobie poradzisz.

PLATOON *Ocean*

Pluton idzie przez dżunglę tam, gdzie wietnamski diabeł mówi dobranoc. Dziwne, dlaczego coraz częściej odbierają nam sen gry polegające na zabiciu tych, którzy chcą żyć? Czy jest to zapowiedź nowej prawdziwej wojny, gdzie mózg kolegi bryźnie Ci pod nogi, a Ty zachłystniesz się drugą kulą, która rozerwie Ci płuca? Oby nie! Wszyscy, którzy pozbyli się dobrego smaku i chcą mimo wszystko pogrywać w tę grę, powinni na ekranie tytułowym wpisać:

HAMBURGER

Teraz F4 - przeniesie Cię do wioski, gdzie powinienś iść do najdalej na lewo położonej chaty i wziąć z niej pochodnię. Następnie idź dwie chaty na lewo i zabij strażników. Możesz wziąć teraz mapę i wyjść przez drzwi zapadowe w chacie po prawej do etapu drugiego. Liczba trupów na Twoim koncie z pewnością ulegnie ogromnemu wzrostowi!

SWORD OF SODAN *Electronic Arts*

Gra jest stara, to prawda, ale jaką zrobiła furorę swego czasu. Zaś dojście do samego naczelnego maga było wtedy nie lada przeżyciem. Również dziś zadziwia wielkość postaci, tylko do gry jakby trudniej dotrzeć. Walenie po mordach, nabijanie na miecze czy oszczepy i zestrzeliwanie tego, co lata - dziś już tak nie bawi. A może jednak bawi? Może każdy chciałby być Sodanem. Ci, którzy nie pożyli zbyt długo w tym baśniowym świecie, gdzie zbyt szybko kończy się woda sodowa, powinni

wpisać do tabeli najlepszych wyników:

NANCY

Da to niewyłańczone życie i pomoc w postaci klawisza Return, który teraz będzie służył do przeskakiwania poszczególnych etapów.

THE EMPIRE STRIKES BACK *Domark*

Siła Amigi z rycerzami Jedi, którzy jednak niewiele mogą bez Twoich palców. Walczą i knują, ale to zawsze Ty jesteś głównym bohaterem. Palce zaś można użyć w sposób następujący: na ekranie tytułowym wciśnij klawisz Help i trzymając go, wpisz:

XIFARGROTKEV

Teraz wciśnięcie C, D lub L dostarczy Ci C3P0, Lorda Ciemnego Papę (Darth Vader vel. Dark Father) lub Luke'a z gwiazd. Klawisze od 1-10 (ale nie te z klawiatury numerycznej) wywołają tajemne siły syntetycznego dźwięku z Twojej Amigi. "Look at the size of that thing", powiedział Luke, zbliżając się do księżniczki.

TROLLS *Flair Software*

Trolle są złośliwe, a jakże. Kto nie wierzy w trolle, powinien koniecznie zagrać w tę platformówkę. Albo osiągniesz perfekcję platformisty, albo Twoje życie będzie wisiało na włosku. W celu ułatwienia życia podaję doskonały na nie przepis: po wystartowaniu gry idź do wejścia oznaczonego "soda pop". Wejdź tam (o ile oczywiście się nie boisz) i gdy pojawi się ekran z napisem "Get Ready", pchnij joystick do góry, wciśnij K i daj ognia. Teraz gdy Ci się znudzi jakiś etap, to po prostu naciśnij Esc. W ten oto prosty sposób skończy się Twoja życiowa udręka.

Wasz Tomasz



MARKET

**ŚWIAT
GIER**
KOMPUTEROWYCH

Kupię oryginalny program DTP, skaner płaski. **Robert Rutkowski, ul. Jodłowa 20, 86-065 Łochowo, 81-93-14 (woj. bydgoskie).**

Kupię lub wymienię na inny program (grę): "Quest for Glory II", "Trial by Fire" (na IBM PC). **Bogumił Bagard, Dobrzechów 475 (woj. rzeszowskie), 38-122 Dobrzechów, tel. 103 (Dobrzechów).**

Programy na Amigę. Napisz co szukasz, a my to znajdziemy. **Jacek Pająk, ul. Zamenhoffa 36/13, 40-379 Katowice.**

Sprzedam: A1200 (gwarancja do 05.12.94), ponad 170 dysków, joystick MegaStar, monitor 1085S, pokrywa. Cena ok. 16 mln zł (razem lub osobno). **Dariusz Rasztamicki, ul. Spółdzielcza 88, 96-300 Żyrardów, tel. 30-91.**

Sprzedam: C-64, stację 1541-II, magnetofon, cartridge (Final 3, X), 7 kaset, 60 dyskietek, pudełko, 2 joysticki. Cena ok. 3.5 mln zł. **Grzegorz Józkiwicz, Oś. Okrzei 27/10, 97-400 Bełchatów, tel. 32-92-52 (po godz. 15).**

Wymienię: ACDTV + interface + 2 joysticki + mouse + wyłącznik CDROM - 100% zgodności z A-500; na używaną Amigę 2000 lub 1200. **Janusz Mularczyk, ul. Kraszewskiego 2 /18, 42-550 Sosnowiec, tel. 163-81-96.**

Bezpłatna wymiana programów na Amigę i C-64 (dyski). Tylko nowości! 100% odpowiedzi! **Michał Kiereś, ul. Sikorskiego 12, 84-200 Wejherowo, tel. (058) 72-17-58.**

Bezpłatna wymiana programów na Amigę i C-64 (dyski). Tylko nowości! 100% odpowiedzi! **Michał Domarus, ul. Polna 2, 84-200 Wejherowo, tel. (058) 72-63-01.**

Sprzedam IBM PC-XT, drukarkę, 26 gier, joystick, myszkę, literaturę za ok. 8 mln zł. **Paweł Wilemski, ul. Chełmińska 2c, 14-202 Iława, tel. 18-48-07.**

Sprzedam C-64 + magnetofon + 400 gier + joystick + 2 cartridge, (Super Games, Bis Plus). Cena ok. 1.4 mln zł. **Grzegorz Krakowczyk, ul. Raciborska 140, 47-435 Raszczyce.**

Sprzedam A500 z pokrywą, mysz, joystick, gry, 1 MB RAM, literatura za 3.5 mln zł, lub wymienię na A-1200 z dopłatą. **Przemek Janiszewski, ul. Lechonia 8/10 bl.38, 95-100 Zgierz (Osiedle 650-lecia).**

Sprzedam oprogramowanie na IBM PC. Cena za nagranie jednego dysku - 10 tys. zł. Po katalog zadzwoń lub napisz. **Jan Eider, 78-100 Kołobrzeg, tel. 263-79, 241-62.**

Sprzedam uszkodzony C-64 wraz z magnetofonem 1530+cartridge (Ex-Plus) +kasety+2 joysticki. Cena ok. 700 tys. zł. **Marcin Małkowski, ul. W. Skotnica 38/76, 41-400 Mysłowice, tel./fax (032) 12-26-163.**

IBM PC-wymiana oprogramowania. Szukam kontaktów na scenie. 100% reply., dysk 3.5" lub 5.25". **Łukasz Nosal, ul. Złota 11a/8, 78-100 Kołobrzeg, tel. 0-965-216-28.**

Pilnie sprzedam C-64, magnetofon, Final 2, joystick, 30 kaset z gramami, literatura. Stan bardzo dobry. Całość za 1.6 mln zł. **Andrzej Borkowski, ul. Nowodworska 25/40, 85-120 Bydgoszcz, tel. 381-47.**

Kupię gry oryginalne do Pegazusa. Mam 12 lat i tylko grę Pegazus. Nie stać mnie na inny komputer. Z góry dziękuję. **Marcin Bugliński, Oś. 1000-lecia 11/35 Jastrzębie Zdrój, 44-268 Szeroka.**

Sprzedam A500 z 1 MB RAM, modulatorem, 50 dyskietkami, literaturą, pod-

kładką pod mysz. Cena zestawu: 6 mln zł. **Robert Krzysiński, ul. Królowej Jadwigi 34/10, 88-100 Inowrocław (kontakt w soboty).**

Nawiążę kontakt z osobami zainteresowanymi wymianą demosów i gazetek na Amigę 500. **Sławomir Wederei, ul. Paderewskiego 47/8, 11-200 Bartoszyce, tel. 38-39.**

Sprzedam A500, 1 MB, podkładka pod mysz za 3.6 mln zł. Monitor Commodore 1084S+filtr za 3.8 mln zł. Stację dysków AmiDrive (gwarancja) za 1.2 mln zł, 230 dyskietek (16 tys. sztuka). **Rafał Rykowski, ul. Wspólna 3, 87-100 Toruń, tel. 356-40.**

Sprzedam C-64 z magnetofonem+3 joysticki+cartridge+pokrywa na komputer+oprogramowanie (ok. 600 gier). Całość za 1.8 mln zł. **Patryk Sepetowski, ul. Okulickiego 3/47, 14-202 Iława, tel. 18-48-26.**

Sprzedam grę telewizyjną Nintendo (na gwarancji) za 900 tys. zł, oraz 40 cartridge w cenie 190 tys. zł za sztukę. **Stanisław Jędrzejewski, ul. Wiśłana 4, 85-773 Bydgoszcz, tel. 43-19-57 (po godz. 19).**

Sprzedam oryginalne gry IPS: "Populus II", "Steel Empire" po 200 tys. zł oraz modulator TV do A500 za 300 tys. zł. **Piotr Kujawski, ul. Warnieńska 4a/25, 80-288 Gdańsk, tel. 48-55-89 (po godz. 15).**

Kupię demo piosenek zespołu "Bon Jovi" z efektem wizualnym, do 30 tys. zł (na A500). **Darek Czarnecki, ul. Zubrzyckiego 9/27, 30-611 Kraków.**

Sprzedam oryginalną polską grę ("X-land") "Robbo" na IBM PC-160 tys. zł, lub wymienię na inną oryginalną grę. **Adam Paszkowski, ul. Pocztowa 1/10, 11-227 Kamińsk.**

Zamienię oryginalną grę "Shadow of the Beast III" (wersja na Amigę) na mysz do Commodore C-64 z mouse padem. **Grzegorz Werner, ul. Wiejska 20/118, 87-800 Włocławek, tel. 34-22-28.**

Sprzedam "Secret Service" nr 1 za 35 tys. zł lub zamienię na "SGK" nr 5-6/93. Sprzedam "Bajtki" nr 6 i 7/93 za 20 tys. zł. **Robert Lipka, ul. Św. Józefa 18/5, 44-200 Rybnik.**

Sprzedam Commodore C-64 (roczny) +1000 gier+joystick. Cena ok. 1.7 mln zł. Kupię dyski do Amigi 600 (3.5" DD) firm: Precision, Verbatin. **Łukasz Bujak, ul. Niepodległości 78/2, 64-100 Leszno.**

Sprzedam monitor kolorowy Phillips (14" do Amigi)-4 mln zł, oraz Game Boy'a+trzy gry-2.2 mln zł. **Sebastian Kazimierzczak, ul. Wałbrzyska 19/25, 02-739 Warszawa, tel. 43-38-78 (po południu).**

Korespondencyjny klub posiadaczy PC-tów. Masz jakiś problem, napisz. Koperta zwrotna+znaczek. Nie przegap okazji. **Marcin Mirkowski, ul. Maltańska 1/93, 02-761 Warszawa, tel. 422-123.**

Kupię czasopismo "Top Secret" nr: 1, 2, 5, 6, 8. **Dawid Galas, ul. Wysłouchów 18/15, 30-647 Kraków.**

Sprzedam "Magazyn Amiga" nr 2 do 5 po 20 tys. zł oraz dyski nagrane (firmowe) po 25 tys. zł, noname po 20 tys. zł. **Michał Sapalski, ul. Szpitalna 54/36, 33-100 Tarnów, tel. 21-80-17.**

Sprzedam Amstrada CPC 6128, zielony monitor, 20 dyskietek (4 oryginały), joystick, literatura. Cena: 2.2 mln zł. **Pomianowski Michał, ul. Umińskiego 5/119, 03-983 Warszawa, tel. 671-13-32.**

Zamienię A1200 + dyski + joystick + gwarancja (stan idealny) na IBM AT 286 w dobrym stanie. Pilne. Okazja! **M. Rafałowicz,**

ul. Powstańców Wielkopolskich 97b/9, 81-461, tel. 22-31-84.

Wymienię lub sprzedam gry i dema na C-64 (dyski). **Marcin Jaszczura, ul. Studzińskiego 80/18, 91-521 Łódź.**

Kupię gry "Magia Kryształu", "Soccer 60!", "The Last Star Fighter", "Bull Dog", "Upiór", "Przemysł", "Krucjata". **Daniel Mądrzyński, ul. Szosa Bydgoska 28a, 88-180 Złotniki Kujawskie, tel. 17-082.**

Sprzedam stację dysków 1541 do C-64 z ok. 50 dyskietkami i cartridge Final 3. Cena: 1.5 mln zł. **Sebastian Robaczewski, ul. Antczaka 26c/7, 87-100 Toruń, tel. 39-10-25.**

Sprzedam rozszerzenie pamięci o 512 kB z zegarem i przełącznikiem ON/ OFF do Amigi 500. Cena: 550 tys. zł. **Piotr Kizierowski, ul. Paderewskiego 16, 62-300 Września.**

Wymienię gry i programy na IBM PC. **Marcin Stępaniuk, ul. Warszawska 5b/11, 11-040 Dobre Miasto, tel. 162-690.**

Sprzedam C-64, magnetofon, 1541-II, Final III, Star-LC10C, literaturę, 80 dysków, filtr (całość ma 1.5 roku). Cena 5.5 mln zł. **Cezary Zadorocki, ul. Berlinga 3b/16, 66-400 Gorzów Wielkopolski, tel. 323-833.**

Poszukuję gry "Perfect General" na Amigę. Oddam "GunShip 2000", "Combat Air Patrol", "Sherman M4", "F-15 II". **Marcin Sura, ul. Górna 34/1, 63-800 Gostyń (woj. leszczyńskie).**

Sprzedam Commodore C-64, magnetofon, 15 kaset z gramami, Black Box III, cartridge z gramami, joystick (MS), literaturę. Cena: 2,0 mln zł. **Marcin Piotrowski, ul. Kościuszki 21, 96-140 Brzeziny (woj. łódzkie), tel. (0-40) 74-35-52.**

Kupię, sprzedam, wymienię gry na IBM. Poszukuję gry "Castel II" i czasopism z opisami gier. Sprzedam "Castel I" **Krzysztof Kondrko, ul. Szeroka 1a, 05-230 Kobyłka, tel. 776-43-83.**

Posiadam 400 programów na Amigę 500, wymienię lub nagram. Większość z opisami. **Mateusz Rajpold, ul. Sienkiewicza 28/38, 97-300 Piotrków Trybunalski, tel. 47-24-52.**

Wymiana oprogramowania na C-64 (dysk). Gry, dema, magazyny (dysk = 100% odpowiedzi). Napisz do mnie! **Marcin Borkowski, ul. Ligocka 5a/43, 40-570 Katowice.**

Atari 260ST, stacja dysków SF-354, SM 124, mysz, dyskietki, literatura. Cena: 2 mln zł. **Dariusz Tokarew, ul. Robaka 3, 77-400 Złotów.**

Sprzedam C-64 z magnetofonem, stacją dysków 1541-II, 300 gier, Final III, Black Box v.8, joystick. Cena: 3 mln zł. **Łukasz Ratuszny, ul. Newtona 8b/7, 60-161 Poznań, tel. 670-588.**

Sprzedam C-64, stacja dysków 1541-II, dyski, magnetofon, kasety za ok. 3 mln zł. **Daniel Pilichowski, ul. Szobera 6/9, 01-318 Warszawa.**

Sprzedam Amigę 500 (1 MB, mysz Zydec, pokrywa, 2 joysticki)-3.9 mln zł. 150 dysków + 2 duże Boxy-1.5 mln zł. **Krzysztof Fuks, ul. Grabowskiego 11/57, 80-809 Gdańsk, tel. 32-93-79.**

Sprzedam pisma: "Amiga", "Amigowice", "C&A" wszystkie numery w kompletach po 10 tys. za sztukę. **Zbigniew Chmielew, ul. Blok 72/11, 05-131 Zegrze Płn.**

Pilnie sprzedam!!! Uszkodzoną A500 z 1MB. Cena: 3.5 mln zł. Drukarkę Star NX 1001 za 2.5 mln, stację 3.5" za 700 tys. zł, monitor C1084 za 4 mln zł wraz z szybą.

Konieczne. **Mateusz Machajewski, ul. Za Jeziorem 9, 64-610 Rogoźno Wielkopolskie, tel. 130 (Rogoźno).**

Korespondencyjny klub użytkowników Amigi - darmowa wymiana programów, płacisz tylko za swoją przesyłkę. Napisz do nas. **Jacek Szydłowski, ul. Pomorska 1/20, 84-323 Rumia.**

Sprzedam C-64II, magnetofon, joystick, Black Box v.2, ok. 180 gier. Cena: 1.5 mln zł. **Łagocki Krystian, ul. Przyjaciół Żołnierzy 35/5, 71-670 Szczecin, tel. 500-482.**

Najnowsze gry, użytki i dema na Amigę. Katalog gratis po przesłaniu znaczka za 2500 zł. **Krzysztof Bregolka, ul. Bracka 28, 44-103 Gliwice.**

Gry i użytki na każdą Amigę (także A1200). 18 tys. zł za dysk. Duży wybór. Co tydzień nowości. Katalog gratis. **Przemysław Mikosz, ul. Leszczyńska 27a/20, 43-300 Bielsko-Biała, tel. 449-84.**

Wymienię się gramami i programami na Atari 1040STFM. Poszukuję kodów do gry "Transarctica". **Dariusz Ciesielski, ul. Pomorska 2/3, 41-500 Chorzów.**

Sprzedam programy na IBM (10 tys. za dysk), Covox (interface muzyczny) za 50 tys. zł. **Cezary Noweta, ul. Łąkowa 19/21, 90-554 Łódź, tel. 37-17-28.**

Super okazja! C-128, magnetofon z turbo, Black Box, cartridge, programy, literatura. Cena ok. 2 mln zł. **Grzegorz Zarzecki, Szymbory Włodki, 18-211 Jabłoń Kościelna.**

Sprzedam oryginalne gry na IBM PC: "Kings Quest VI"-450 tys. zł, "Castles 2"-400 tys. zł, "Harpoon"-200 tys. zł, "Ch. Veager Air"-150 tys. zł. **Bogusz Klimontowski, ul. Oporowska 11/11, 53-434 Wrocław, tel. 67-11-58.**

Pilnie sprzedam A500, 1 MB RAM, modulator, joystick, myszka, 100 dysków, oryginały, discbox, sampler za ok. 5.6 mln zł, lub zamienię na A1200 za dopłatą. **Artur Wacharczyk, ul. Syriusza 6/4, 44-117 Gliwice, tel. 377-535.**

Opisy do gier na Amigę i IBM. Katalog gratis po przesłaniu koperty ze znaczkiem. **Michał Hartman, ul. Okrzei 33/45, 91-075 Łódź.**

Wymienię gry i programy użytkowe na A600. Informacje po przesłaniu koperty zwrotnej. Na katalog przyslij swój spis. **Piech Wacek, Harta 391, 37-757 (woj. przemyskie).**

Wymienię gry na IBM. Poszukuję programu rozszerzającego pojemność dysków. W zamian wiele gier. **Tomasz Ślebioda, ul. Odrodzenia 3/11, 89-210 Łabiszyn.**

Sprzedam A500 (za 7.5 mln zł) z: rozszerzeniem pamięci 1 MB, modulatorem, dwoma joystickami, 150 dysków, myszką i opisami gier. **Tomasz Błędowski, ul. Grzybowska 30/1025, 00-863 Warszawa, tel. 24-65-38.**

Pilnie sprzedam rozszerzenie do A500 (0.5 MB). Cena: 350 tys. zł, oraz dyskietki -Noname- w cenie 10 tys. zł i -firmowe- 20 tys. zł za sztukę. Również wiele literatury (gry). **Roman Piątek, ul. 1000-lecia 66/1, 44-300 Wodzisław Śląski (woj. katowickie), tel. (036) 55-509.**

Sprzedam Atari 520STFM, stacja dysków 3.5", mysz, dwa joysticki, pudełko z 30 dyskami, czasopisma komputerowe gratis. Cena: 3.1 mln zł. **Tomasz Imiołek, ul. Partyzantów 3/19, 07-300 Ostrów Mazowiecki, tel. 50-419 (po godz. 15).**

AMIGOWIEC

Pismo użytkowników komputerów AMIGA

cena 25.000 zł

PICCOLO

Oprogramowanie:

- ✓ **REAL 3D v1.4**
- ✓ **MAXON CINEMA**
- ✓ **SCALA MM300**

WARSZTATY!

- **AMOS**
- **Cross DOS**
- **Arexx cz. 4**
- **Imagine cz. 3**
- **Protracker**
- **Modem**



ARAM

Warszawa

(tel.) (0-22) 29-54-99

DEALER



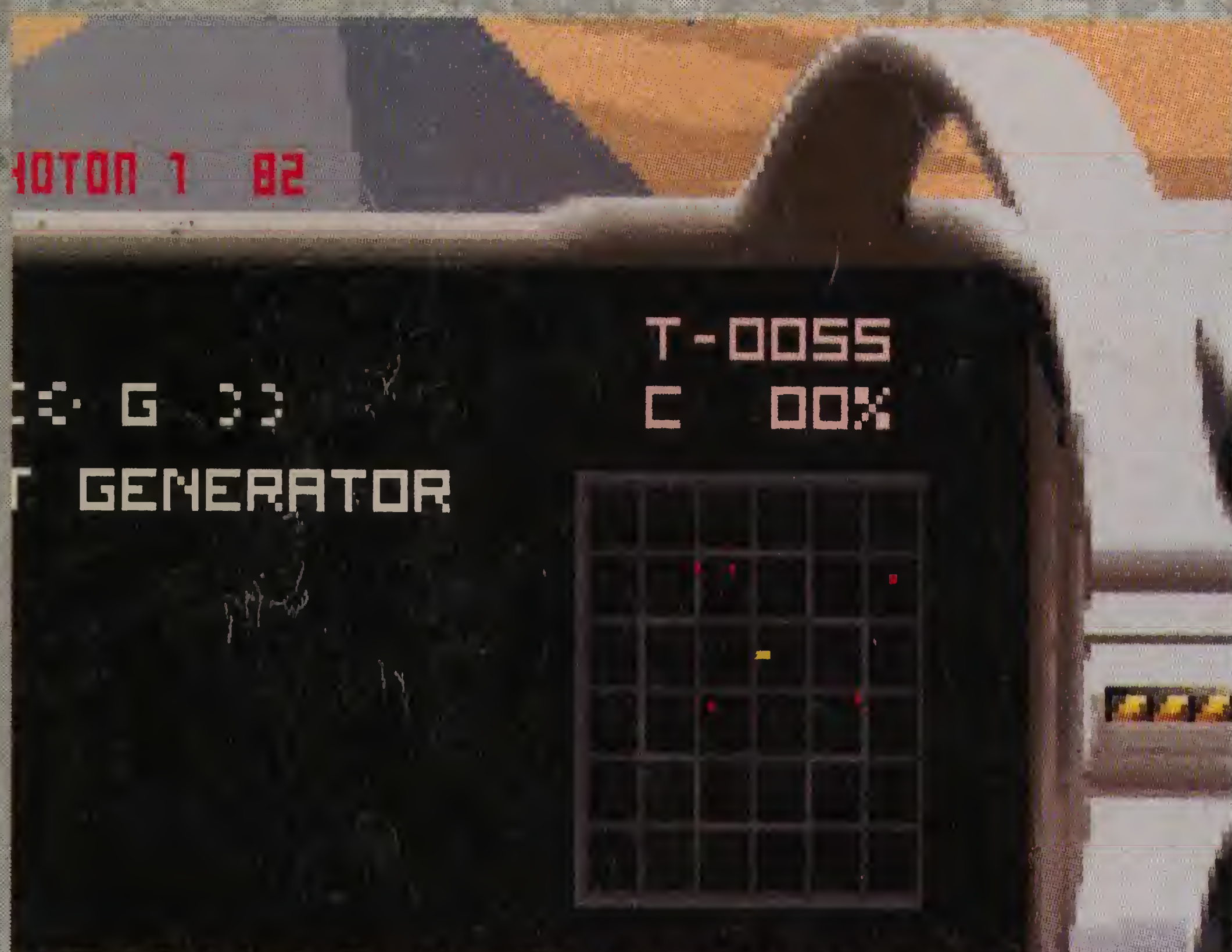
3M



1



2



3



4

UWAGA! UWAGA! KONKURS!!!

Powyżej znajdziesz cztery fragmenty screenów (ekranów) z czterech gier. Twoim zadaniem jest podać pełne tytuły programów (w wersji oryginalnej) oraz ich producentów. Dla ułatwienia podajemy, że wszystkie te gry były już opisywane na łamach ŚGK.

Prawidłowe rozwiązania należy nadsyłać do 25.04.1994 na adres redakcji, załączając do listu drukowany obok kupon konkursowy (odpowiedzi bez kuponu nie będą brały udziału w konkursie). Podaj także swoje imię i nazwisko, dokładny adres zamieszkania oraz rodzaj posiadanego komputera.

Trzy prawidłowe odpowiedzi wyłonione na drodze losowania zostaną uhonorowane nagrodami - oryginalnymi grami komputerowymi, oczywiście.

KUPON KONKURSOWY
ŚGK 3/94